MAGZ
ketika sebuah
ultah menjadi
HAPPY NEW YEAR
2013
12
GuP
Danbo
Creepy
Woody
anime review
Robotic;Notes
Tonari no Kaibutsu-kun
Psycho Pass
BTOOOM!!
Magi The Labyrinth of Magic
manga review
To Aru Kagaku no Railgun
exclusive
iNheritage
Boundary of Existence
HAPPY BIRTHDAY TO US!

DANBOARD

TABLE OF CONTENT

Manga

Technologia

Cover

Edisi sebelumnya

AMH Magz thread

http://kask.us/9854842
Anda ingin berkontribusi? Silahkan hubungi TS untuk penjelasan lebih lanjut

Yep, 2013 is here, What now?

Entah merupakan kabar baik atau bukan, jika perjalanan waktu kita di tahun lalu memang terasa begitu cepat, bahkan lebih cepat dari tahun-tahun sebelumnya. Mungkinkah ini semua karena auto-sugesti diri kita yang sempat mengirimkan sinyal ke pikiran kita kalau di akhir tahun lalu akan ada sebuah kejadian yang kelewat heboh? Ataukah mungkin lagi-lagi kita hanya terlalu enjoy menjalani tahun lalu, yang pada kenyataanya memang dipenuhi oleh event-event yang WOW, sampai-sampai semua waktu yang telah kita lalui pun menjadi begitu tak terasa.

Bisa jadi kedua hal tersebutlah yang sempat kita rasakan dan alami. Atau mungkin, memang ada hal yang lainnya, tapi sepertinya itu juga merupakan 'turunan' dari salah satu hal yang sudah disebutkan di atas.

Terlepas dari betapa inginnya kita agar waktu dapat berjalan selambat mungkin setiap saat, toh pada akhirnya juga akan ada hari esok, akan selalu ada minggu depan, akan muncul bulan yang akan datang, dan pada akhirnya akan disambut oleh tahun yang baru. Bukannya ingin sok puitis, tapi hanya ingin sekedar mengingatkan kembali, jika waktu adalah sesuatu yang akan selalu maju ke depan, bukan sebaliknya. Dan sudah seharusnyalah kita selalu menjadi orang yang selalu berjalan bergandengan dengan sang waktu, bukan membelakanginya.

Oke, to de poin saja :p. Sungguh tidak terasa, sekaligus agak sulit dipercaya, jika pada akhirnya AMH Magz yang terlahir sebagai proyek iseng belaka ini akhirnya mampu bertahan sampai 12 edisi. Mungkin memang tidak banyak majalah gratisan lain yang bisa survive sampai selama ini, tapi tidak berarti itu juga bisa langsung menjadi poin plus kita, karena sampai saat ini kita pun masih begitu mengandalkan "How Fun it is" ketika melakukan perilisin majalah ini. Yang tentunya hal tersebut juga dibarengi oleh antusiasme tim redaksi dan para pembaca setia AMH Magz yang selalu sabar menunggu tanggal rilis edisi selanjutnya. :)

Akhir kata, saya mewakili tim redaksi AMH Magz mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kalian, para pembaca setia yang selalu menanti rilisnya majalah ini setiap bulannya. Dan, selamat tahun baru, semoga di tahun yang sudah tidak dapat singkron dengan tanggal dan bulan ini akan menjadi sesuatu yang sangat memorable bagi kita semua. Amin. :)

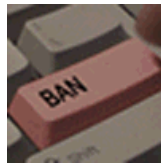
> 2012

> where is de doomsday, BOOKS?

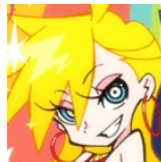
pffffft.

Ahahaha..

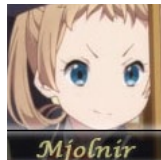
KONTRIBUTOR

dantd
Gemar membaca dan menulis, aktif di fanstuff.

Vgod
Hobi menggambar dan sedang berusaha membuat komik.

otaku_insider
4choner wannabe who fucked up so hard IRL, hobi bermalas-malasan dan ngarang bebas.

ucokberingas
Banyak ide menarik untuk membuat komik humor

mca_trane
Gamer, writer, dan fanboy yang baik. Sedang mencoba menulis blog di http://randomcircle.wordpress.com/

omega8719
User AMH yang hobi nonton anime, natgeo dan download artwork digital

noprirf
.....

lala4jah
Penghuni AMH yang hobi menggambar juga. Kalau ada yang punya adik, silahkan dikenalin ke lala.

what_a_joke
Manusia abstrak dan ga jelas yang gemar dengan sejarah dan hidup santai.

poland_first
Penulis dengan ide kontroversial.

asp-boi
......

REDAKSI

Supervisor
Kaitoein

Anggota Dewan Redaksi
otaku_insider, omega8719, minoru09, nvnFairytail, mca_trane

Layout dan Desain
AppleBread ke4, Doctor.N, KairiZero
Quality Control
Overlord-Flonne

Kontak kami di
amh.magz@gmail.com
http://kask.us/9854842

Ginga Kikōtai Majestic Prince
April 2013

Photo Kano
April 2013

Danganronpa
April 2013

Aiura
April 2013

Uta No Prince Sama Maji Love 2000%
April 2013

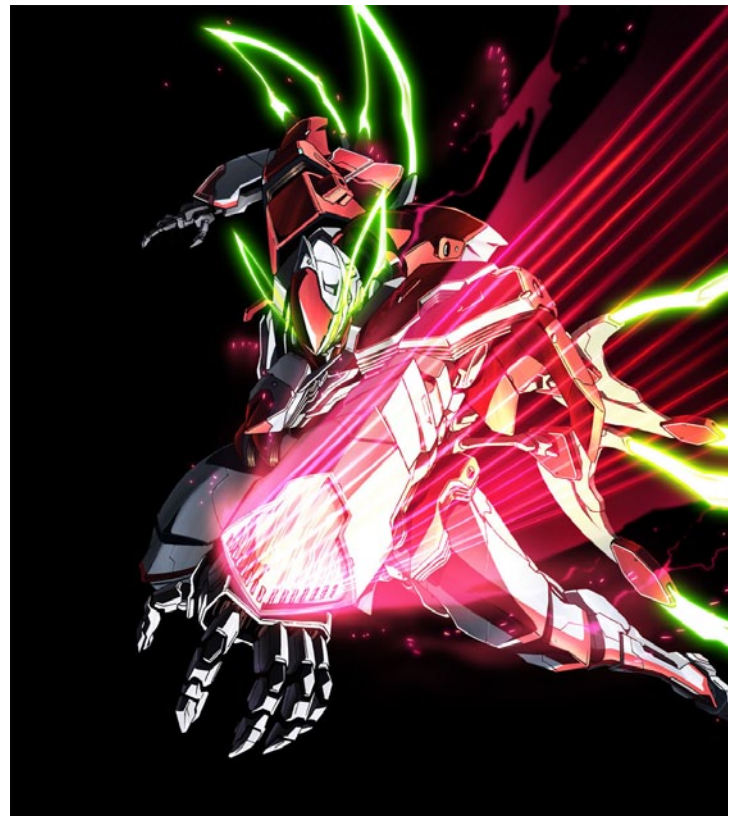
Hentai Ouji To Warawanai Neko
April 2013

Suisei no Galgantia

Gen Urobuchi bekerja sama dengan Production I.G. membuat sebuah anime berjudul Suisei no Galgantia. Desain karakter ditangani oleh Naruco Hanaharu, nama yang tak asing lagi sebagai mangaka. Aime ini direncanakan tayang April 2013. Kisahnya tentang seorang anak yang terdampar disebuah planet terpencil yang penghuninya hidup di atas kapal.

HAL

WIT Studio yang merupakan anak perusahaan dari Production I.G. membuat banyak berita akhir-akhir ini. Setelah sebelumnya mengumumkan anime adaptasi Attack on Titan, sekarang mereka mengumumkan rencana pembuatan anime movie bertema sci-fi dengan judul HAL. mengisahkan kisah romantis gadis bernama Kurumi dengan sebuah android Q01. Penyebab gadis ini jatuh hati dengan android karena mirip dengan kekasihnya yang telah meninggal. Movie ini akan tayang pada bulan Juni 2013.

Valvrave the Liberator

Studio Sunrise yang terkenal melalui serial Gundam dan Code Geass mengumumkan sebuah anime mecha baru berjudul Valvrave the Liberator. Anime ini akan tayang pada bulan April 2013. Kisah terjadi saat hampir 70% bermigrasi di koloni luar angkasa. Terjadi sedikit pertikaian antara pihak bumi dan koloni. Loh kok familiar ya.

Red Data Girl

Spesies hewan liar yang berada dalam resiko kepunahan terdaftar dalam Red Data IUCN dan dilindungi. Namun kisah ini tidak hanya menceritakan tentang hewan liar. Izumiko Suzuhara yang saat ini pada tahun ketiga sekolah dasar telah hidup di kuil Tamakura dan belum pernah keluar dari gunung. Secara tiba-tiba kakeknya menyarankan dia untuk berganti sekolah ke Tokyo di akademi Houjyou, sebuah sekolah yang siswanya memiliki keadaan spesial.

Saint Young Men

Anime movie adaptasi dari manga karya Hikaru Nakamura ini mengisahkan Buddha dan Jesus yang hidup di Tokyo modern. Mereka adalah teman sekamar. Tokoh dalam anime ini memang Buddha dan Jesus, namun kisahnya sendiri bukan mengenai masalah agama. Justru diracik dalam bentuk komedi dan slice of life. Studio yang menangani produksi anime ini adalah A-1 Pictures. Anime movie ini tayang di theater Jepang pada bulan Oktober 2013, namun beberapa PV sudah beredar.

The Garden of Kotonoha

Makoto Shinkai mengumumkan proyek anime movie selanjutnya yang berjudul The Garden of Kotonoha. Direncanakan tayang di theater Jepang pada pertengahan 2013. Untuk anime ini Makoto Shinkai mengekplorasi kesepian dan kesedihan. Apa maksud Shinkai ini mungkin baru akan terungkap setelah menonton The Garden of Kotonoha.

Gintama Arc Courtesan of a Nation Tayang pada 10 Januari 2013

Setelah menayangkan ulang episode lama, anime Gintama akhirnya akan menayangkan arc baru pada 10 Januari 2013. Pada arc ini, Tsukuyo menyeret Gintoki dan kawan-kawan berurusan kembali dengan Mimawarigumi. Tak berhenti di situ, bahkan shogun Bakufu juga akan terlibat dalam arc ini.

DSP Media Siapkan Anime KARA

Setelah Puretty di Pretty Rhythm, DSP Media siap mempromosikan idol dibawah naungan mereka dalam media anime. Tak tanggung-tanggung, kali ini mereka tengah menyiapkan anime yang dibintangi oleh seluruh personil idol group KARA.

Anime dengan judul tentatif KARA: The Animation ini akan menceritakan tentang bagaimana jadinya jika setiap member KARA menekuni bidang profesi tertentu. Konsep anime sudah disiapkan sejak Maret 2012 dan awalnya direncanakan untuk tayang pada season Fall 2012, namun diundur menjadi Spring 2013. Spekulasi berembus terhadap rumah produksi mana yang akan menangani produksi anime ini, namun dugaan kuat ada pada Dongwoo Animation dan SBS Viacom.

Seperti dilansir dari laman web Universal Music Japan, masih belum banyak info yang diberikan. Namun DSP akan melakukan semacam private screening untuk semua penonton tur Karasia tanggal 6 Januari 2013 di Tokyo Dome.

Hyperdimension Neptunia The Animation Tayang Musim Panas 2013

Akankah anime yang diproduksi oleh David Production ini bakal sesukses game-nya?

Mouretsu Pirates the Movie

Situs official untuk serial ini telah diupdate dengan tanggal penayangan movie Mouretsu Pirates, yaitu pada musim dingin 2014. Ini berarti harus menunggu hingga sekitar Januari 2014. Masih belum ada sinopsis kisah apa yang akan ditampilkan dalam movie ini.

It's Not My Fault That I'm Not Popular!" Diadaptasi menjadi Anime

Salah satu manga yang populer di imageboard /a/menurut rumor akan diadaptasi menjadi anime. Kisah komedi tentang seorang gadis bernama Kuroki Tomoko dengan penampilan muram dan tidak populer. Gadis yang gemar bermain otome game, dating sims yang ditargetkan untuk perempuan, selalu merasa tidak nyaman bila berada di lingkungan sosial. Hingga akhirnya dia mendapat pencerahan, bermain otome game terus menerus tidak akan membantu popularitasnya. Dia kemudian harus berusaha utuk tidak menjadi gadis pemurung akibat tidak populer.

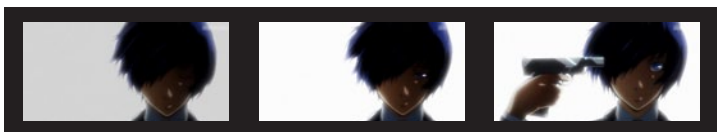
Tite Kubo Menikah

Semoga Bleach segera tamat.

Hyakka Ryouran: Samurai Bride

Hyakka Ryouran: Samurai Bride adalah salah satu anime yang tayang musim mendatang dengan promosi yang gencar. Di season terbaru ini akan masuk beberapa karakter baru antara lain:

- Sarutobi Sasuke
- Miyamoto Musashi
- Sasaki Kojiro
- Araki Mataemon
- Houzouin Inshun
- Keiji Maeda

Persona 3 The Movie Tayang di Theater Tahun Ini

Anime movie Persona 3 telah dikonfirmasi Aniplex melalui situs resmi (http://www.p3m.jp), akan tayang pada tahun 2013. Meski masih belum ada tanggal yang pasti, fans sudah menantikan apakah anime movie ini akan sebagus game Persona 3.

C3 Club

C3 Club adalah sebuah manga yang menceritakan klub airsoft gun. Manga ini akan diadaptasi menjadi anime dan diharapkan lebih bagus daripada Upotte!!

Adaptasi Anime Miyakawake no Kuufuku

Bersamaan dengan tahun baru, kuil Washinomiya yang menjadi referensi keluarga Hiiragi bertempat tinggal, menjadi lokasi pengumuman adaptasi Lucky Star spin-off yang berjudul Miyakawake no Kuufuku. Bagi yang lupa dengan karakter ini, mereka pernah muncul saat Konata membeli manga dan episode festival sekolah. Masih belum ada informasi kapan ditayangkan dan studio apa yang akan menangani produksi versi anime.

HAPPY NEW YEAR

Dingin...

Mengapa punggungku terasa begitu dingin...?

Tubuhku terasa berat sekali.. aku hampir tidak...

..Ah, mungkin.. seperti inikah rasanya.. mati itu...?

...aku, aku takut...

AKU TIDAK INGIN MATI...!!

Gadis kecil..

Gadis kecil.. apa kau ingin tetap hidup?

Siapa..? Suara siapa itu..?

Aku.. aku tidak ingin mati...
Aku ingin tetap hidup..!!

Aku mengerti.

Namaku Reta, Rakyan yang menjaga Kota Bandung.

Namaku Nala.

Di hari itu, 2 tahun yang lalu,

Aku mati.

itage
Existence
Namun,
Di hari itu juga,
Kisahku dimulai.

Siapa bilang kalau di Indonesia tidak ada tema lain yang cukup menjual selain tema Wayang? Siapa sangka bahwa beberapa hal sederhana, seperti sejarah, budaya, dan tradisi yang dimiliki oleh Indonesia itu sendiri dapat disulap sedemikian rupa sampai akhirnya membentuk sesuatu yang WAH dan patut ditunggu-tunggu kehadirannya?

Itulah yang kira-kira menjadi sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh **Tinker Games**, sebuah studio developer game asal Bandung. Lewat sebuah game yang rencananya akan dirilis untuk platform iOS, berjudul **INheritage**. Sebuah nama yang diambil dari **IN**, Indonesia dan **Heritage** yang bermakna warisan atau peninggalan.

Dengan mengetahui arti dari judulnya, mungkin sekarang dalam pikiran kita sudah terbayang sejumlah unsur yang akan ditawarkan oleh game ini kelak. Namun apakah benar semua unsur tersebut sama persis seperti yang kita bayangkan?

Bagaimana jika sesuatu yang tidak pernah kita pikirkan sebelumnya ternyata bisa menjadi hal yang sangat menarik? Ketika kita mulai menyadari bahwa Indonesia adalah sebuah negeri yang sangat kaya raya secara harfiah, mungkin ketika itu juga lah akan ada banyak inspirasi yang menghampiri kita. Dan ketika sudah banyak inspirasi yang datang, hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah memadukannya.

The Universe

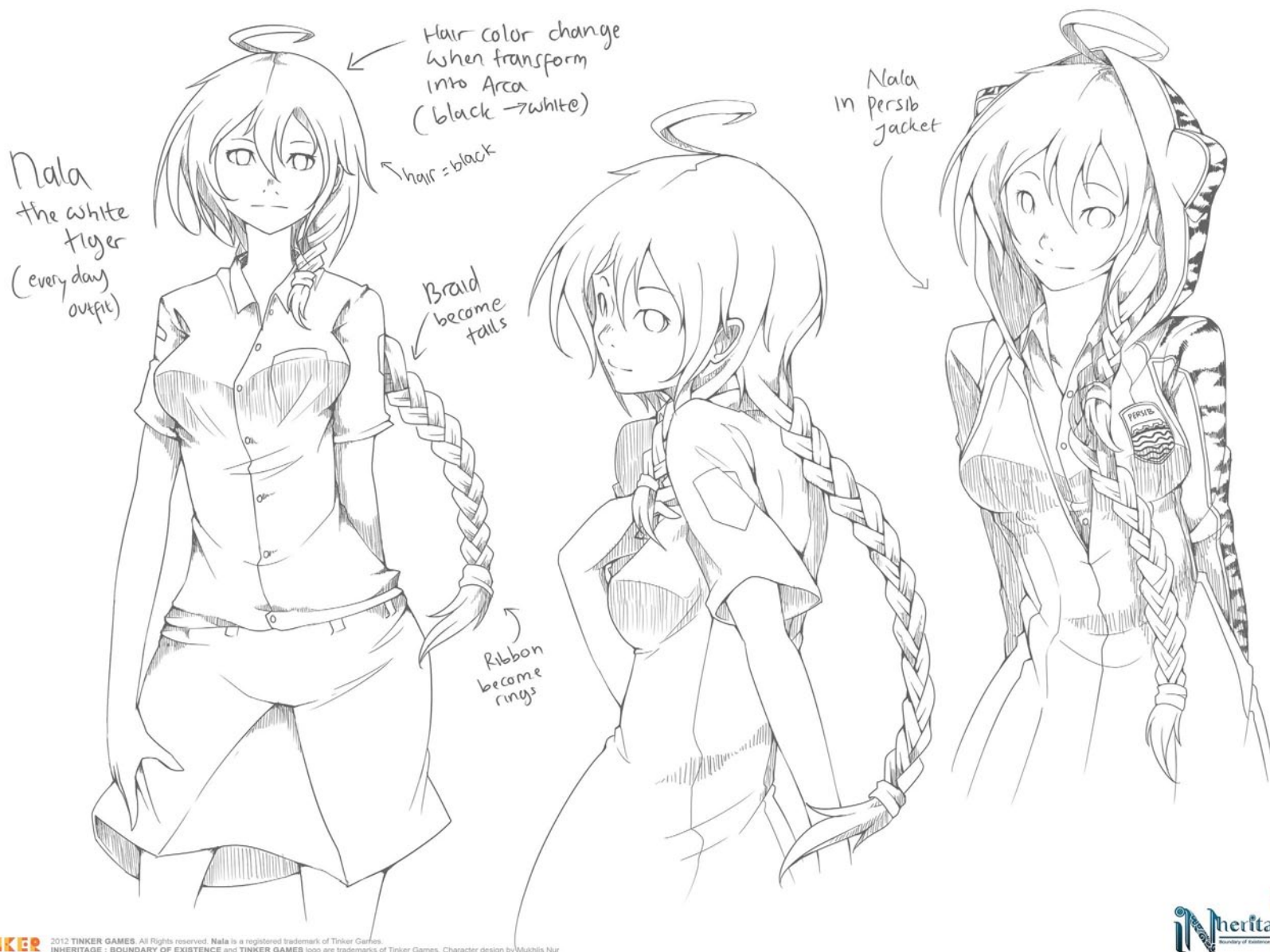
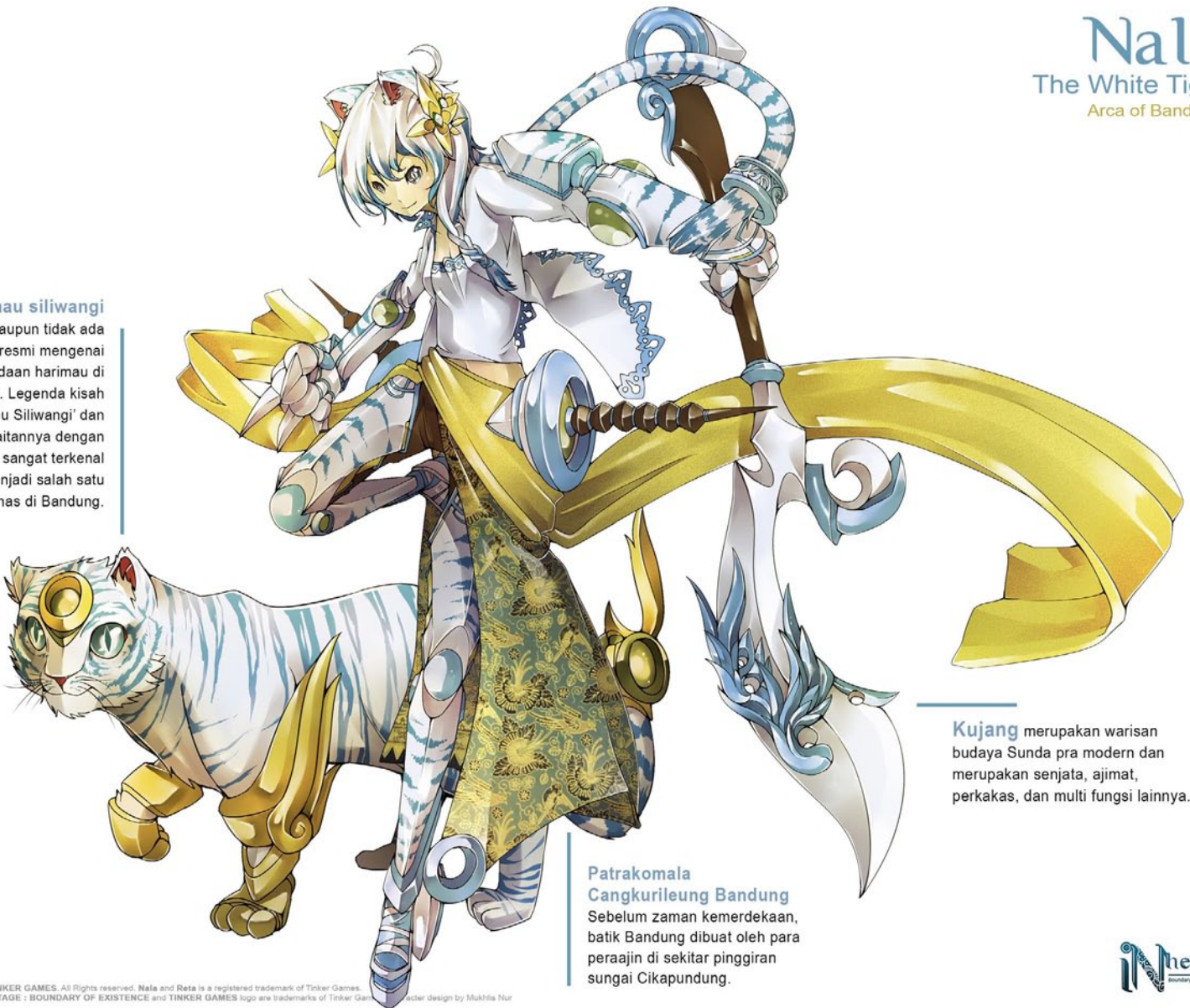
Dahulu kala, selain manusia, di dunia ini tinggal pula ras setengah dewa yang disebut **Yaksa**. Manusia dan Yaksa hidup di dunia ini dengan bergantung pada energi kehidupan yang mengalir dari akar-akar pohon kehidupan, **Kalpataru**.

Akan tetapi, suatu hari perang besar antara manusia dan Yaksa pecah. Perang tersebut memperbutkan siapa di antara kedua ras tersebut yang akan menguasai aliran energi Kalpataru. Dalam perang tersebut leluhur kita, manusia, berhasil meraih kemenangan. Dan dengan menggunakan kekuatan yang di dapat dari Kalpataru, mereka mengirim para Yaksa ke dunia lain dan menguncinya di dimensi yang berbeda tersebut.

Demi menjaga kestabilan segel batas yang memisahkan dua dunia tersebut, leluhur kita menciptakan cara untuk mensuplai energi kehidupan ke untuk menjaga batas tersebut. Mereka menciptakan 'budaya'. **Ritual, mantra, tarian, nyanyian, musik, monumen, candi,** dan berbagai macam warisan budaya diciptakan demi satu tujuan; melindungi keseimbangan dunia. Dan

Nala

The White Tiger

Arca of Bandung

Harimau siliwangi
Walaupun tidak ada catatan resmi mengenai keberadaan harimau di Bandung. Legenda kisah 'Prabu Siliwangi' dan kaitannya dengan 'harimau' sangat terkenal dan menjadi salah satu ciri khas di Bandung.

Kujang merupakan warisan budaya Sunda pra modern dan merupakan senjata, ajimat, perkakas, dan multi fungsi lainnya.

Patrakomala Cangkurileung Bandung
Sebelum zaman kemerdekaan, batik Bandung dibuat oleh para peraajin di sekitar pinggiran sungai Cikapundung.

iNheritage Boundary of Existence

dari setiap kota dipilihlah seseorang yang harus mengorbankan kehidupan normal mereka dan sebagai imbalannya, ia mendapatkan kekuatan yang luar biasa dan akses ke energi dari Kalpataru.

Dengan menggunakan kekuatan tersebut, mereka ditugaskan untuk merawat dan melindungi kota mereka masing - masing hingga saat ini. Mereka yang keberadaannya tidak kita sadari karena berada di antara dua dunia. Dan mereka lah yang kita sebut sebagai "**Arca**".

The Story

Menjadi Arca atau pelindung suatu kota, memang bukanlah sebuah pekerjaan yang mudah, apalagi jika hal itu dilakukan demi menjaga kota mereka sendiri dari serangan para Yaksa. Para Arca diharuskan untuk berjuang sekuat tenaga agar dapat terus mempertahankan keseimbangan kota masing-masing.

Hal yang sama juga terjadi dengan Nala, sang Arca yang berasal dari Kota Bandung. Dipandu oleh **rakyan**-nya yang berwujud harimau putih, bernama Reta.

Dita

The Spiral Horn

Arca of Garut

Domba Garut merupakan salah satu ciri khas dari kota Garut. Adu domba termasuk salah satu tradisi yang sampai saat ini masih bertahan di kota tersebut dan menjadi ikon tersendiri dari kota Garut.

Tradisi adu domba di garut tidak hanya adu kekuatan, tapi juga menjadi ajang adu keindahan dari domba itu sendiri serta hiasan - hiasan yang dipakaikan pada domba tersebut.

TINKER GAMES

Inheritage Boundary of Existence

Namun sebagai rakyan yang bertugas untuk mengawasi suatu daerah, Reta tidak dapat menggunakan kekuatan Kalpataru secara langsung dan hanya berperan sebagai seorang pemandu Nala agar dapat mengeluarkan kekuatan sesungguhnya yang diperoleh dari Kalpataru, sebuah pohon kehidupan.

Walaupun Nala telah menjadi Arca, ia tetap memilih untuk menjalani kesehariannya sebagai siswi SMA biasa disamping kehidupannya sebagai Arca. Meskipun pada akhirnya ia seringkali tampak kerepotan untuk menjalani kehidupannya itu sendiri.

Sampai suatu ketika, saat sebuah kekuatan misterius muncul dan menggoyahkan keberadaan kedua dimensi. Saat pembatas kedua dunia secara tiba-tiba mengalami perubahan yang begitu drastis. Akar-akar pohon Kalpataru yang berfungsi sebagai penyokong pembatas itu pun hilang secara misterius.

Melihat situasi ini, Nala pun akhirnya memutuskan untuk mencari kebenaran dan dalang di balik peristiwa yang mampu mengacaukan Kota Bandung dengan mudahnya. Bersama dengan Reta, ia berjuang melindungi dunianya.

The Game

Apa jadinya bila unsur budaya daerah yang kental dan ciri khas kota dijadikan sebagai sebuah tema baru yang tampak modern?

Itulah INheritage, sebuah game bergenre **horizontal STG** atau **Shmup** (Shoot 'em up) yang secara menakjubkan dapat menggunakan budaya daerah sebagai tema utamanya. Apalagi budaya tersebut telah diolah dan dikemas secara menarik sehingga menciptakan kombinasi yang unik serta terasa fresh. Tentu bukan hal itu saja yang menjadi daya tarik game ini, karena selain mengusung budaya dan latar belakang berbagai kota di Indonesia, mereka juga menambahkan unsur sejarah yang tidak diketahui oleh banyak orang atau asal muasal terbentuknya sebuah sebutan. Dan beberapa darinya telah tertulis di **Inheritage Pedia** yang terdapat dalam **fanpage INheritage** di facebook.

Mulai dari kerajinan batik, senjata tradisional, pakaian adat, sampai dengan berbagai legenda telah dijadikan suatu paduan yang menarik hati dalam game INheritage. Kesan bermain sambil belajar pun muncul dengan mudahnya. Ketika

kita akan mendapatkan dua buah hal saat bermain, yakni kesenangan karena berhasil menyelesaikan gamenya, dan kesenangan karena mampu memperkaya wawasan kita akan betapa cantik dan beragamnya pesona budaya serta tradisi yang dimiliki negeri kita ini.

Sampai saat ini INheritage masih dalam tahap pengerjaannya, dan rencananya akan siap rilis sebelum pertengahan tahun 2013. Tinker Games juga dikabarkan sedang mengembangkan cerita INheritage ini dalam bentuk komik. Walaupun game ini akan hadir untuk platform iOS, tidak berarti INheritage tidak akan muncul di platform lainnya kelak. Mereka memaparkan akan segera membuat untuk platform PC apabila game pertama dari proyek INheritage ini sudah rilis di publik.

Tentu akan menjadi sebuah kesenangan tersendiri apabila kita dapat memantau dan menyaksikan secara langsung perkembangan proyek game INheritage ini. Bagi kalian yang tertarik untuk mengetahui info lebih lanjut, segeralah kunjungi fanpage-nya dan klik tombol Like-nya! Serta nantikan kabar terbaru yang menarik lainnya dari INheritage!

INheritage

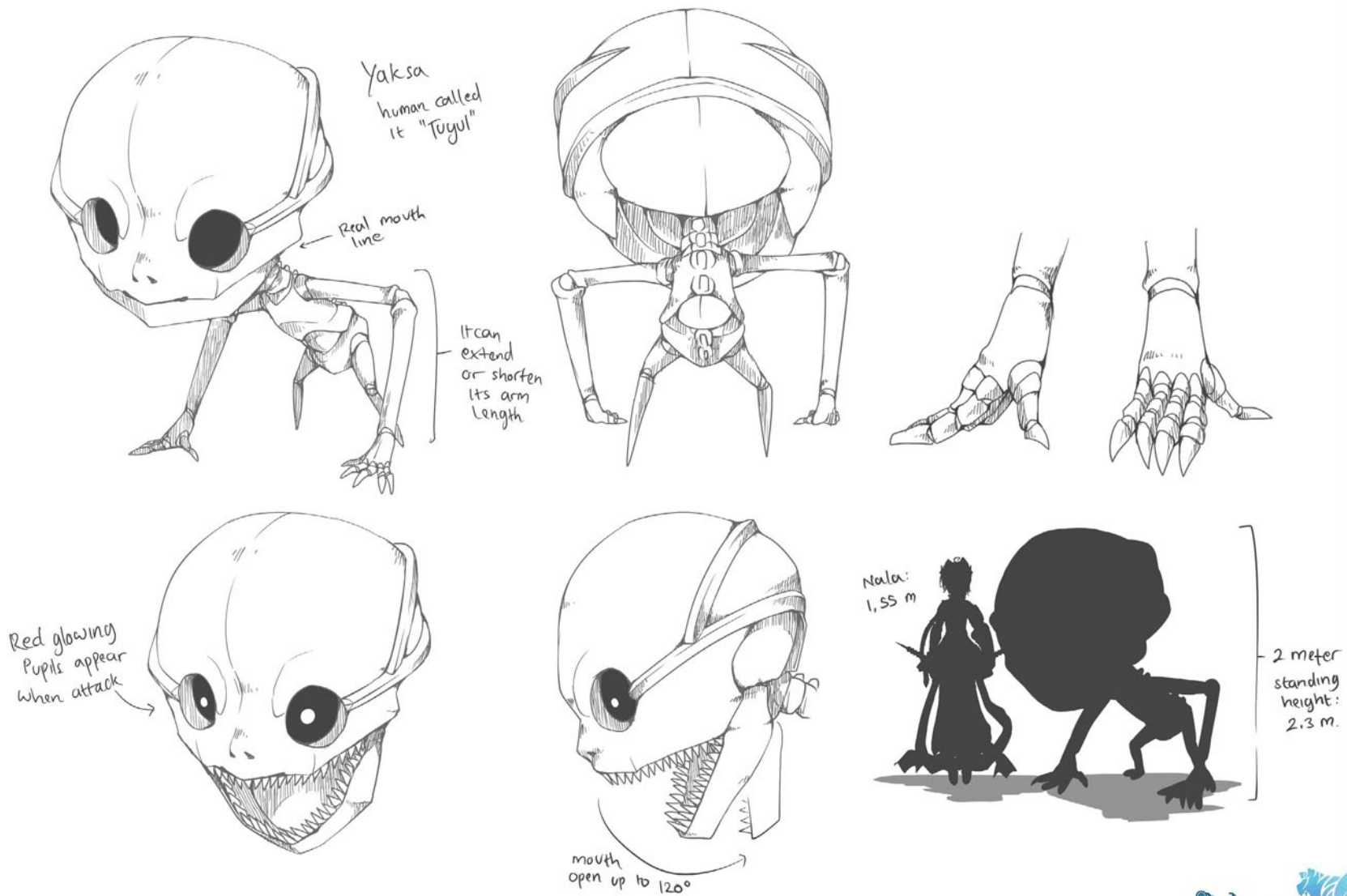
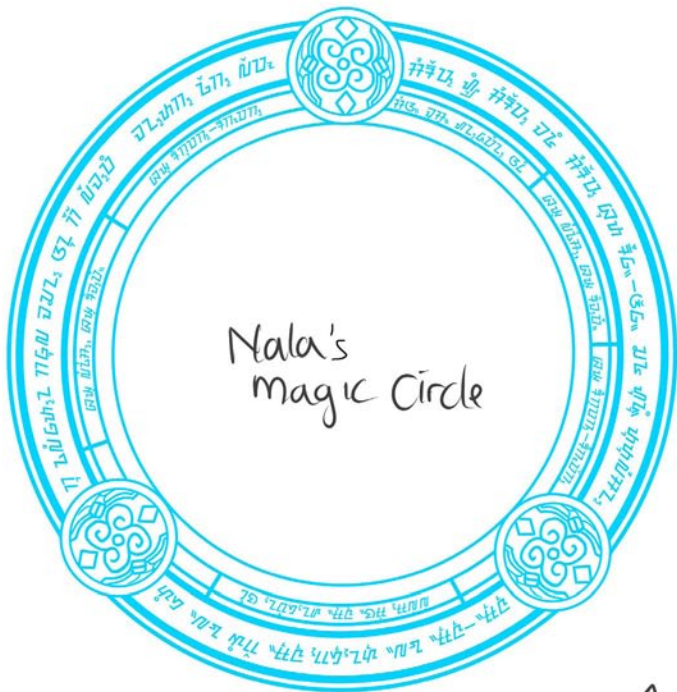
Boundary of Existence

CLICK HERE
like us on facebook

Perhatian, Perhatian~

Apakah kamu salah satu penggemar game Shmup? Atau merasa maniak dalam bermain Shmup? Ingin terlibat langsung dalam proses pembuatan game Shmup?

Team INheritage project membutuhkan volunteer untuk menjadi Beta Tester dalam game pertamanya "INheritage: Boundary of Existence".

Kamu bisa mencoba langsung gamenya sebelum release dan memberikan masukkan ide atau pendapat kamu agar game pertama ini bisa rilis sekeren mungkin! Jangan khawatir, tentu nama kalian juga akan tercantum di credits roll kelak. Diutamakan bagi kalian yang berdomisili di Kota Bandung, silahkan hubungi **afif@tinkerworlds.com** via email untuk keterangan lebih lanjut.

Nala's Magic Circle

Original text #01

sirep hyung sirep maung
sirep buta reuwah-euwah
cau hujung tutulisan
musuh-musuh ulah tunduk
musuh keyang ulah datang
ku ngaliwatna kawula macan anu keur leumpang
mantak gek lepo

First mantra

second mantra

Start point

Reading direction

ornament from Patrakomala Cangkurileung

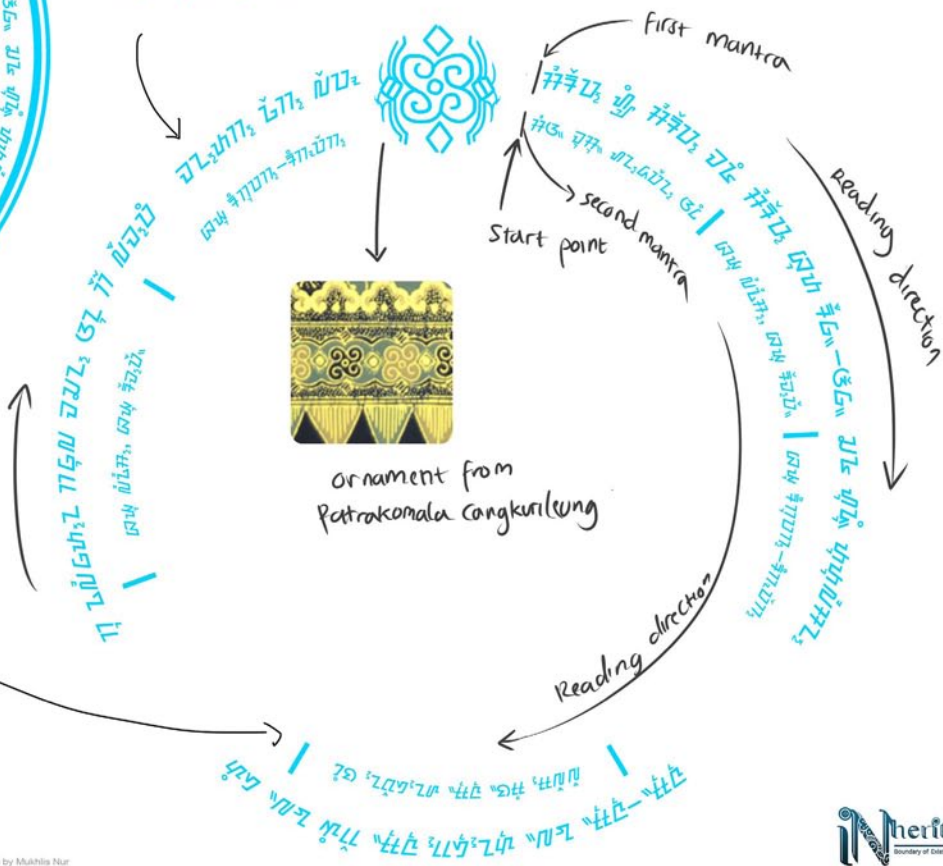
Original text #02

siah musuh handapeun aing
bayu lingis, bayu rempeuh
bayu rangkupak-rangkopek
leuleus siah musuh handapeun aing

Reading direction

TINKER GAMES

iNheritage Boundary of Existence

incr loss

This is the story of us

AMH MAGZ the history of ours

otaku_insider

Mengawali dan memulai sebuah perjalanan panjang memang bukanlah hal yang mudah. Kira-kira kutipan tersebutlah yang sempat saya rasakan ketika menjalani salah satu momen ter-EPIC dalam sepanjang hidup saya di bumi pertiwi yang nian indah ini, yaitu menjadi bagian dari dewan redaksi AMH Magz.

Tapi sebelum membahas hal tersebut, marilah kita telusuri dahulu dari mana semua kegilaan ini berasal. Ide membuat majalah online yang membahas anime dan manga bermula dari sebuah obrolan santai di lounge AMH pada pertengahan tahun **2010**. Ketika itu saya sendiri hanyalah sesosok user yang ciyusmiapahmiyabi yang tidak mungkin dihiraukan oleh user papan atas, katakanlah, saya memang sangat Akariiin~ ketika itu, jadi maklum saja apabila saya tidak hadir dan tidak mengetahui tentang detail dari obrolan santai ini.

Sampai suatu ketika di tahun yang sama, saat sebuah thread yang dilengkapi dengan embel-embel **[PROYEK ISENG]** yang dibuat oleh **mikoo**, muncul di pekiwan subforum AMH. Saya ingat betul ketika itu, dengan semangat yang menggebu-gebu saya membaca habis pekiwan threadnya sampai halaman terakhir. Bagaimana tidak? Ketika itu memang begitu banyak user yang berantusias untuk mewujudkan ide ini. Yakni ide untuk membuat majalah online gratis, dari warga AMH untuk warga AMH. Maksud saya, siapa yang tidak merasa excited ketika melihat subforum favoritnya melakukan terobosan seperti ini?

Hanya dengan melihat antusiasme para user lain di halaman pertama, saya pun ikut terbakar, ikut terpancing untuk melakukan hal-hal yang saya sanggup lakukan. Kemudian dengan bermodalkan kemampuan seadanya saya pun ikut menyumbang artikel payah yang membahas tentang **Eden no Ori**, yang artikelnya sendiri dipenuhi dengan pembahasan yang absurd dan lewd. (ketawa deh lu sekarang)

Yap, perasaan yang saya alami ketika itu hampir sama kok dengan user-user yang menyumbang artikel untuk pertama kalinya, "dag dig dug diterima gak yah, diterima gak yah, gimana kalo jelek, aduh aduh". Serba cemas, namun tetap ada sedikit perasaan senang yang fresh dan tak dapat dijelaskan oleh kata-kata saat itu. Dan perasaan tersebutlah yang membuat saya bertahan menunggu selama berminggu-minggu hanya

untuk mendapatkan kabar terbaru dari proyek iseng tersebut.

Yeah, sampai suatu ketika, saat kabar terbaru yang saya tunggu tersebut tidak pernah muncul lagi. Dan tanpa alasan yang jelas thread tersebut pun dicampakkan begitu saja, oleh siapapun yang bertanggung jawab atas semua ide itu.

Bukan hal yang baru sebenarnya, karena saya pun pernah mengalami hal yang serupa sebelumnya di forum sebelah (yang saya masih rahasiakan sampai sekarang namanya). Yang sempat membuat saya bertanya-tanya "WHAT THE F*CKING. HELL. IS GOING ON /a/?" Sorry, but I screamed internally back then, no joking. Yang pada akhirnya membuat saya "Okay.. whatever. Eat shit." dan diakhiri oleh sebuah komen 1001 makna yang sedemikian ambigu.

Yap, itulah akhir dari proyek iseng tersebut, tanpa ada kabar yang memuaskan dari threadnya sendiri, tanpa ada niat untuk menjalankannya kembali.

Cover Prototipe AMH Magz 2010.

Artikel Prototipe AMH Magz 2010.

Sampai Suatu Ketik/a/

Tentu saja saat negara api menyerang, hanya sang /a/vatar lah yang dapat menghentikannya. Dan saya memang sedang tidak sedang bercanda.

Saya menganalogikan negara api itu sebagai kumpulan user AMH yang begitu pesimis dengan bangkitnya proyek ini. Walaupun tag [PROYEK ISENG] nya sudah dicabut, tapi tetap saja mereka tidak dapat bermimpi lagi seperti di tahun 2010 silam, mengingat proyek di tahun sebelumnya memang tampak seperti di-axe begitu saja tanpa ada kabar yang jelas.

Lalu, /a/vatarnya siapa? Well, kalau kalian bertanya siapa, saya hanya bisa menjawab => Siapa lagi sih kalau bukan seorang user yang telah menjadi definisi dari sebuah kata AMH Entusiast itu sendiri, ia adalah seorang **omega8719**.

Kalau kalian pikir saya telah melebih-lebihkan, maaf saja ya. Tapi saya memang telah melebih-lebihkannya barusan. Walaupun dengan niat yang

Ini salah satu cover iseng yang dibuat oleh omega8719 di thread AMH Magz 2010. Berantakan sekali, lol. Karena threadnya menghilang, 2 cover lainnya juga ikut hilang.

baik agar kalian tidak mengantuk saat membaca ini.

Oke, sebelum membahas lanjutannya mari kita telusuri lebih dalam lagi mengapa sang alpha dan omega dari AMH Magz yang sekarang ini, bisa disebut sebagai /a/vatar dalam kisah di tahun **2011**.

Bermula di pertengahan tahun itu juga, ketika saya tidak terlalu Akarin lagi. Dengan bermodalkan status donatur yang saya beli dari kaskus, saya pun berniat untuk memulai kembali proyek tesebut. Dengan catatan, di kala itu saya memang masih buta total tentang seni mendesain majalah.

Lantas bagaimana dong? Tentu ketika itu saya pun yang tadinya punya semangat 45 langsung down lagi, mengingat skill saya yang pas-pasan dalam menggunkan photoshop. Yang jelas, ketika itu saya hanya dibekali niat dan kapasitas inbox yang tidak biasa berkat status donatur. Tidak lebih.

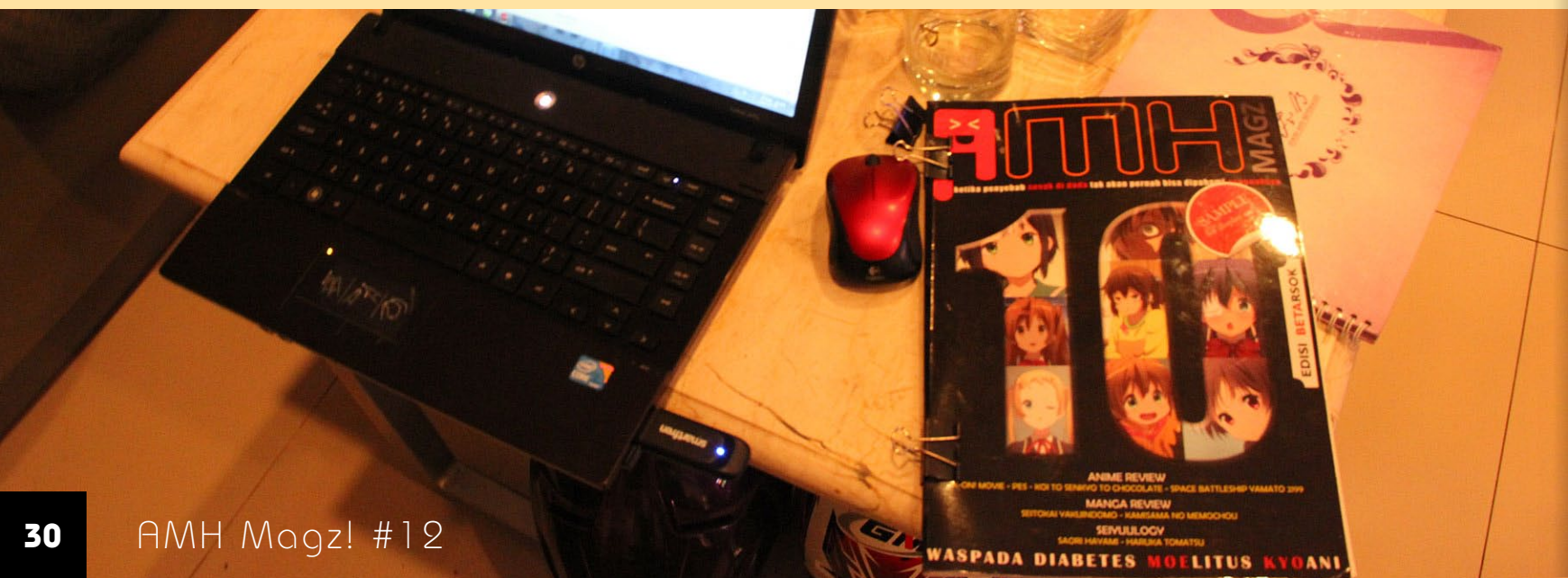
Saat itulah saya berinisiatif untuk menghubungi seseorang yang sudah pasti tahu tentang seluk beluk AMH, yaitu omega8719. Kemudian kami berdua pun sempat berunding lama tentang niat saya itu, dan diluar dugaan ternyata saya yang masih nyubitol ini langsung direspon dengan baik olehnya.

Setelah beberapa lama berdiskusi, akhirnya disimpulkan bahwa kita akan butuh thread baru untuk menghidupkan kembali proyek ini, demi mendapatkan dukungan penuh dari para penghuni AMH lainnya. Dan di saat itulah saya menghubungi mikoo dan **kaitoein**. Setelah ditanggapi dengan baik, lalu dibukalah thread baru dengan tanggal pos pertama yang sama dengan tahun sebelumnya, seakan-akan seperti momen ulang tahun yang tak pernah ada.

Diawali oleh saya sebagai TS, dan dilanjutkan oleh beberapa postingan yang berisikan komentar koprol sambil WOW. Tentu bukanlah sesuatu yang saya perkirakan saat mereka semua berbalik haluan mendukung proyek ini, semua berkat postingan omega yang berisikan layout versi alpha dari AMH Magz edisi **pertamax**. Sungguh seorang /a/vatar yang dapat menyelamatkan dunia dari negara api bukan?

Lalu dengan bermodalkan kemampuan melayout omega, bantuan dari **KairiZero** dan **cybeast**, izin mutlak dari kaitoein, diakhiri oleh kechuunian dari saya, maka dibentuklah sebuah groupee baru di kaskus yang kemudian menjadi markas utama kami untuk memblew-up ekspektasi para pembaca di edisi pertamax.

Disusul oleh beberapa rekan AMH yang kemudian bersukarela untuk bergabung dengan kami, dan menjadi AMH Magi yang dipaksa untuk bekerja rodi siang malam tanpa kenal lelah. Mewujudkan sebuah mimpi AMH yang sempat menghilang ditelan oleh sang waktu. Menghidupkan kembali semangat yang telah pupus. Dan, membentuk sebuah kombinasi baru yang belum pernah tercipta sebelumnya, setidaknya di dalam dunia maya yang pernah terjamah oleh saya ketika itu.

omega8719

AMH Magz ini awalnya digagas oleh mikoo yang mendapat ide setelah melihat **FCM**, sekitar 2 tahun lalu. Bagi yang tak tahu apakah FCM, bisa lihat cover disamping. Isinya relatif sama sebuah majalah anime manga tapi dibuat dengan guyonan. Isi FCM memang rada bullshit karena sebagian kontributornya adalah **anon**. Intinya isi magz ini jangan terlalu dianggap serius sebagai sumber berita.

Lalu pada saat itu thread sudah dibuat dibuat dengan sebuah tag [proyek iseng]. Mikoo mengungkapkan gagasannya, coba-coba bikin AMH Magz dan ini terjadi sekitar dua tahun yang lalu. Tidak masalah terbitnya berapa bulan sekali. Tiga bulan sekali pun gak masalah. Coba-coba bikin covernya aja pun bisa.

Thread pun ramai dengan orang-orang yang semangat untuk mewujudkan AMH Magz. Waktu itu saya tidak terlalu minat jadi kontributor atau apapun. Cuma ikut iseng membuat sample cover.

Beberapa penulis juga sudah mencoba membuat artikel. Bahkan SG untuk diskusi redaksi pun sudah dibentuk. Sayangnya setelah 3~4 page, antusiasme makin berkurang. Saya pun hanya iseng membuat cover. Hingga 2 bulan berlalu tidak ada kemajuan yang berarti. Proyek ini pun akhirnya mati suri.

Hingga akhirnya sekitar satu tahun lalu saya chat sama otaku_insider, untuk menghidupkan kembali proyek ini. Tentu saja dia dah bilang juga dengan kaitoein. Kita mencoba membuat majalah ini sebagai sarana having fun. Cuma iseng seperti proyek sebelumnya. Kalau bisa sih isinya tetap berupa guyonan tapi setengah serius.

Singkatnya dengan persiapan seadanya kurang lebih **1,5 bulan** dengan penguasaan software seadaanya dan kontributor yang masih minim, kita nekat saja merilis edisi pertamax. Bukan berarti lancar tanpa masalah. Membuat isi majalah yang hanya 45 halaman ternyata lebih rumit dari dugaan. Padahal waktu itu redaksi sudah berusaha membatasi artikel supaya tidak terlalu panjang.

Kini AMH Magz sudah survive hingga edisi 12. Tidak seperti majalah dari subforum W3 ***http://kask.us/gWsSo*** yang lenyap setelah 3 edisi tapi threadnya masih sticky. Tidak tepat pada tanggal kelahirannya karena beberapa edisi AMH Mazg memang telat. Bahkan ada wacana lebih baik dijadikan 2 bulanan aja. Pada akhirnya tak ada keputusan dan majalah ini tetap jadi iseng saja terutama tanggal penerbitannya. Mungkin AMH Magz adalah majalah digital pertama yang terbit suka-suka:D. Bahkan isinya juga jarang sama. Kadang rubrik ada yang hilang tapi muncul lagi di edisi berikutnya, ada Jumlah halaman pun tidak pernah sama. Meski dengan berbagai kekurangan ini kami tetap nekat saja menerbitkan edisi selanjutnya.

Majalah ini gratis namun kami menerima saran dan kritik. Biasanya kalau barang gratisan kan take it or leave it. Silahkan memberi masukan yang membangun di thread, apa yang anda suka atau apa yang tidak suka dari majalah ini. Bagi yang ingin berkontribusi, silahkan bertanya di thread. Kontributor yang artikelnya dimuat berhak mendapatkan kaskus donatur minimal 1 bulan. (note : saat ini sistem sedang glitch jadi untuk kontributor vol 10 ~ 11 yang belum mendapat donat akan direkap dan belum ada tanda-tanda kapan diperbaiki sejak masuk ke new kaskus).

Kami juga berterima kasih kepada ***animekompi.web.id*** yang juga menaruh link download AMH Magz di situs mereka. Animekompi adalah situs yang memudahkan bagi orang-orang yang menonton anime menggunakan subtitle bahasa Indonesia.

kaitoein

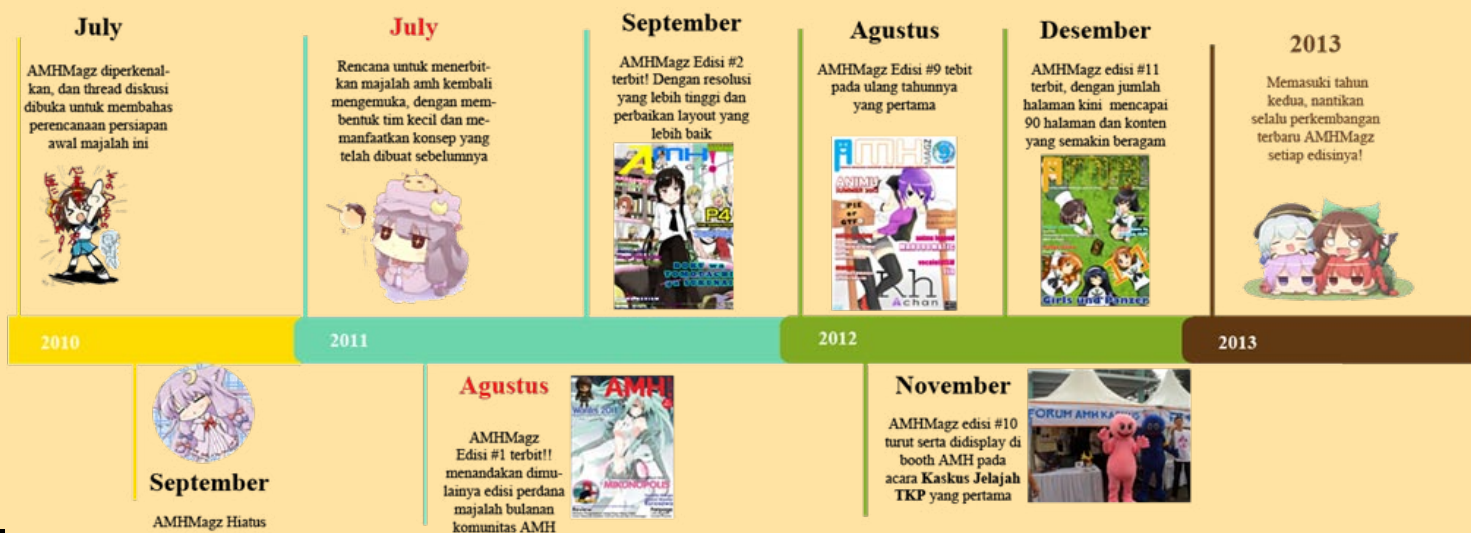
Akhirnya terbit juga AMHMagz edisi ke-12, tak terasa majalah yang menjadi *pioneer* project amh dalam menghasilkan karya sendiri kini telah genap terbit online 12 edisi, banyak sekali kisah yang menyertai di setiap penerbitannya.

AMHMagz pada mulanya berawal dari sekedar obrolan ringan di lounge amh pada pertengahan tahun 2010 yang pada mulanya bertujuan untuk mengajak penikmat anime di kaskus untuk memperluas wawasannya akan anime menarik yang seringkali tak terjangkau penikmat anime di Indonesia pada umumnya karena minimnya informasi yang didapat pada media cetak dan elektronik. Demi mencapai tujuan tersebut dan didukung oleh aktifitas para amhers yang sangat entusias tidak lama pembicaraanberkembang menjadi sebuah thread diskusi perencanaan proyek iseng (serius santai) majalah AMH. Meski pun pada saat itu hanya menghasilkan 4 artikel purwarupa, dan banyaknya kendala teknis yang menyebabkan harus berakhir hiatus, namun hasil diskusi telah menghasilkan banyak ide yang kelak akan digunakan sebagai cikal bakal AMH Magz edisi perdana.

Pada pertengahan tahun 2011, wacana untuk melanjutkan AMHMagz kembali muncul. Beranggotakan para amher's sendiri dengan keahliannya masing-masing namun kami memiliki semangat nyata yang sama untuk mewujudkan sebuah majalah AMH, yang akhirnya terbit perdana tepat setahun setelah obrolan di lounge. Setelah edisi pertama terbit, banyak tanggapan serta masukan dari para pembaca, tak ketinggalan pula tawaran sumbangan artikel untuk AMHMagz sehingga pada edisi kedua AMHMagz berevolusi tampil dengan layout yang lebih baik dan artikel yang lebih lengkap dan peningkatan kualitas tersebut terus berjalan di setiap penerbitan edisi berikutnya.

Melihat kebelakang mungkin sulit membayangkan sebelumnya AMH bisa menerbitkan majalah online apalagi kini telah berumur lebih dari setahun sejak penerbitan perdananya. "Menerbitkan majalah gratisan bulananYakin lw?", Ciyus? Miapa? Yup, keraguan seperti itu tak hanya dari pembaca namun juga staff magz saat proses pengembangan majalah ini, namun berkat masukan saran, kontributsi artikel, dan banyaknya dukungan pembaca setia yang mendorong kami hingga untuk terus duduk didepan komputer dan menuliskan artikel majalah edisi selanjutnya.

Memasuki tahun kedua kami berencana penambahan artikel dan ulasan baru selain tentunya menghadirkan artikel terkini mengenai seputar anime manga, AMHMagz pun kini berinovasi hadir dalam sebuah situs baca online issuu dan kedepannya akan ada inovasi lainnya yang akan memudahkan bagi pembaca untuk dapat mengakses majalah ini. Jadi nantikan AMHMagz tahun 2013 dan kami selalu mengharapkan tanggapan dan saran agar majalah AMHMagz kita dapat terus berkembang.

mca_trane

Saya bukan seorang pengingat yang baik dan diperparah dengan short attention span saya, jadi mohon maaf kalau tulisannya tidak berkesan :D

Kira-kira di semester pertama kelas 3 SMK saya sudah sering nulis. Fiction sih, tapi sama-sama nulis kan. Waktu itu AMH Magz baru berdiri dan saya baru jadi sebatas pembaca. Dan setelah edisi ketiga, sesuatu terlintas dikepala saya saat itu. "Apa salahnya kalau saya juga ikut berkontribusi?"

Jadi saya kirim dua artikel saya ke otaku dan diterima dengan baik oleh dia. Begitu keluar di edisi ke-empat, rasanya saya jadi orang paling keren di sekolah saya. Guru saya tak sengaja melihat draft artikel yang sudah omega kasih layout, dan dia kagum dengan draft tersebut. Padahal saya ingat betul. Itu artikel iDOLM@STER, dan saya sempat-sempatnya menyombongkan fetish SNSD saya di artikel itu. Bahkan kebiasaan itu terbawa sampai saat ini! Yeah yeah, shame on me…

Saking on hype-nya saya saat itu, bahkan saya pernah minta ke teman kantor ayah saya untuk mencetak file PDF edisi ke-4 dan dijilid layaknya majalah betulan. Yah, saat itu memang saya adalah orang yang mudah terkesan.

Sejak edisi 4, saya mulai sering kirim artikel dan jadi kontributor aktif. Entah berapa artikel yang sudah saya tulis…mungkin untuk kontributor veteran jumlahnya masih belum apa-apa. Kira-kira edisi ke-7 saya mulai buat layout sendiri dengan InDesign, tanpa baca tutorial, dan ilmu desain-layout dibantu taste rendahan saya.

Suatu hari saya ngobrol sama otaku di lounge SF Fanstuff. Saya lupa apa yang saya katakan padanya saat itu, tapi jawaban yang saya dapat tak pernah saya duga. "Oke, kamu saya angkat jadi dewan redaksi ya." Lengkap dengan smiley senyum penuh arti.

Saat itu saya belum sempat berpikir sulitnya jadi anggota dewan redaksi. Kalau boleh, saya lebih suka menyebutnya sebagai editor. Yup,

editorial itu bukan tugas mudah, dan hal tersebut saya rasakan justru setelah beberapa bulan. Belum lagi ketika stuck untuk ide layout (bahkan sampai blunder), diperparah dengan kuliah saya yang cukup padat, aaaargh!

Tapi rasanya beban kerja itu masih tak sebanding dengan apa yang saya dapat sebagai imbalan. Kalau diumpamakan mobil, AMH Magz telah melepas top speed limiter saya. Tentunya karena AMH Magz adalah majalah dari dan oleh anak-anak AMH Kaskus, saya melihat AMH Magz sebagai sarana pengembangan diri serta penyalur hasrat menulis dan hobi saya di bidang anime-manga.

Sejak bergabung, ada banyak hal yang berubah dari diri saya sendiri. I don't know which one exactly, but I'm sure that I'm a better person than me in yesterday.

Sebenarnya masih ada lagi yang ingin saya tulis. Tapi jatah halamanlah satu-satunya penghalang untuk niat mulia tersebut. Sampai ketemu di tahun kedua AMH Magz!

TV

15

Production
5pb/Nitro+/MAGES
Production IG

Vintage
24 episodes

Genre
Sci-fi, Thriller

Robotics;Notes

Divergence ratio 1.048596 is a bit tedious world, but it redeemed itself later

Bertahun-tahun telah berlalu sejak seorang ilmuwan gila berpindah-pindah lini dunia untuk menyelamatkan asistennya yang terbunuh. Di pulau **Tanegashima**, di rasio divergence 1.048596, tahun 2019, sebuah kisah baru akan dimulai.

Robotics;Notes, bagian ketiga dari **Science Adventure Series 5pb** dan **Nitro+**, adalah visual novel yang dirilis untuk platform **PlayStation 3** dan **XBox 360**. Apa yang ditawarkan R;N adalah sebuah kisah yang dilatar belakangi perubahan teknologi yang cukup pesat, dimana augmented reality sudah jadi bagian hidup manusia dan robot adalah hal yang biasa dilihat.

Gilanya lagi, adaptasi anime R;N dikonfirmasikan bahkan sebelum gamenya dirilis! Apakah 5pb tergiur dengan kesuksesan **Steins;Gate** dan hendak mengulangnya kembali?

Island of Robots

Yashio Kaito dan **Senomiya Akiho** adalah anggota klub robotik yang tersisa di sekolah mereka. Aki sangat berambisi untuk membangkitkan proyek robot yang diwariskan anggota terdahulu, **GunBuild 1**. Berbeda dengan Aki, apa yang dilakukan Kaito di klub hanyalah bermain **Kill Ballad** di tabletnya.

Di tahun ketiga mereka, Aki memutuskan untukmeminta anggaran kepada sekolah. Sekolah pun menyetujui rancangan budget Aki yang "tidak masuk akal", dengan syarat bahwa klub robotik memenangkan turnamen **Robo-One** yang diadakan dua minggu lagi, atau klub akan dibubarkan.

Aki dan Kaito pun mulai mengumpulkan apa yang bisa mereka dapat dalam dua minggu. Aki memutuskan untuk membuat robot berbasis robot hobi **Tanegashimachine**. Kaito sebenarnya setuju untuk menolong Aki, asalkan mekanisme kontrol robot mereka sama dengan kontrol di permainan Kill Ballad. Beruntung sebelumnya Kaito pernah berbincang via PM dengan kreator Kill Ballad, **Frau Kojiro**. Begitu Kaito meminta tolong Frau untuk membuatkan program kontrol untuk Tanegashimachine, dia langsung setuju dan memberikan source codenya.

Turnamen Robo-One pun tiba. Kaito dengan kemampuan Kill Balladnya dapat melenggang ke final dengan mudah, namun dia merasa mulai tidak fit. Di final, mereka melawan juara bertahan **Mr. Pleiades** yang bertopeng. Kaito dengan mudah menyadari bahwa dibalik topeng itu adalah **Hidaka Subaru**, junior yang selalu menolak

Link
http://goo.gl/qSOvj

Thread
http://goo.gl/cNo1U

Contributor
mca_trane

Layout
mca_trane

tawaran Aki untuk bergabung di klub robotik. Mereka bertarung dengan sengit, namun serangan **Tanegashima Accel Impact** yang menjatuhkan mereka berdua membuat Mr. Pleiades menang.

Klub robotik memang kalah dalam Robo-One. Namun berkat kecerdikan Kaito yang bisa membuktikan Subaru adalah Mr. Pleiades, klub robotik pun terselamatkan. Subaru pun dipaksa bergabung dengan klub robotik demi menjaga kerahasiaan identitas mereka.

Satu persatu anggota klub baru berdatangan. Pertama adalah **Daitoku Junna** yang adalah cucu **Doc**, seorang penjual parts robot langganan Aki. Yang terakhir bergabung adalah **Furugohri Kona** yang tak lain adalah Frau Kojiro sendiri.

Namun ini adalah permulaan dari sebuah misteri yang bermula sembilan tahun yang lalu. Kemunculan aurora misterius yang membuat Aki dan Kaito menderita **sindrom elephant-mouse**, lalu misteri gadis bernama **Airi** yang hanya bisa dilihat melalui aplikasi AR **Iru-O**.

Belum selesai sampai disitu, Subaru yang menjalani hobi robotnya diam-diam pun dipaksa untuk berhenti oleh ayahnya yang nelayan. Dan terakhir adalah misteri lagu **Kagome Kagome** yang tiba-tiba berbunyi dari semua **Phone-Droid**. Saat itu pun, seluruh anggota klub robotik didekati oleh seorang staff **JAXA** yang sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi kita. Misteri apakah yang sebenarnya terjadi? Apa hubungannya dengan serangkaian solar flare yang terjadi sejak 2012? Dan apakah Aki dan kawan-kawan bisa menghidupkan GunBuild 1 yang jadi warisan kakaknya?

Augmented Universe

Robotics;Notes saat ini punya enam judul manga, membuktikan bahwa 5pb masih mencoba untuk meraih kesukesan yang sama seperti S;G.

Premis yang ditawarkan pun tak jauh berbeda. Sebuah kisah misteri berbumbu thriller yang diselingi komedi, dan banyak melibatkan sains sebagai objek utamanya. Komedi banyak bersum-

ber dari Aki yang terlalu optimististis, Subaru yang tsundere, Frau yang fujoshi dan suka mencampurkan l33tspeak dalam kalimatnya (variasi memespeak S;G?), dan beberapa karakter yang jadi comic relief. Presentasi misterinya cukup bagus, dengan cukup banyak misteri dan plot konspirasi yang dibuka perlahan-lahan untuk membuat penonton penasaran.

Sayangnya toning lingkungan terasa terlalu terang. Mungkin hendak menyesuaikan dengan gamenya, namun jika bicara tentang kaitannya dengan cerita, akan sangat kontras jika masuk ke bagian suspense. S;G menyajikan ini dengan baik, walaupun tone yang sedikit gloomy itu hanya influence dari desainer huke saja.

Setiap elemen cerita dibuat serealistis mungkin, termasuk brand, event, dan technobablenya. Tentu saja brand yang sulit dilisensi akan dibuat nama kloningannya, seperti PhoneDroid dan **Twipo**. Minuman trademark pun masih muncul, kini adalah **Skal** yang menggantikan **Dr. Pepper**. Untuk riset, 5pb telah dibantu oleh **JAXA** dalam proses pengembangan R;N, baik dalam game maupun animenya. Ini menjanjikan otentikasi penggunaan jargon teknologi dan aplikasinya.

Kontinuitas dengan seri Science Adventure terdahulu lebih dirasakan daripada S;G. Deretan angka yang jadi intro di episode pertama itu bukan sekedar deret angka random. R;N mengambil setting setelah S;G pada divergence ratio dimana **Okabe Rintaro** berhasil menipu dirinya sendiri dan menyelamatkan **Makise Kurisu** dari kematian. Serta bagi kalian yang sudah "terlalu banyak tahu" pasti sudah dapat menerka siapa staff JAXA yang akan jadi rekanan klub robotik. Sementara itu, referensi dari seri pertama, **Chaos;Head**, masih belum begitu jelas. Mungkin akan muncul seiring cerita berjalan.

Lagu opening adalah **"Junjou Spectra"** oleh **Zwei**, sementara ending adalah **"Umikaze no Brave"** dari **Fumika**.

Characters

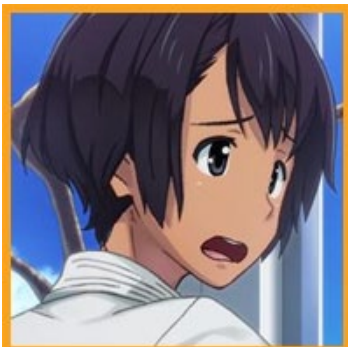
Senomiya Akiho (VA: Nanjou Yoshino)

Adik dari **Senomiya Misaki** yang kini sudah menjadi ilmuwan sukses. Aki adalah gadis enerjik yang terobsesi dengan robot. Mimpinya adalah menciptakan robot besar yang bisa dipiloti. Ketika berbicara, kadang selalu mengenakan kacamata dan memberatkan nada bicaranya untuk memberi penekanan dramatis. Aki menderita sindrom elephant-mouse, dimana waktu akan berjalan dengan cepat disekelilingnya. Hal ini disebabkan oleh munculnya aurora misterius sembilan tahun yang lalu.

Yashio Kaito (VA: Kimura Ryohei)

Teman Aki yang sudah menemaninya sejak kecil. Dulu dia, Aki, dan Misa sering bermain bersama. Setelah Misa lulus, Kaito diminta untuk menemani Aki di klub robotik. Dan hanya itulah peran Kaito di klub, dimana setiap hari dia hanya bermain Kill Ballad, dan balik menantang seseorang di game jika ia disuruh melakukan sesuatu. Namun kadang-kadang Kaito menunjukkan kecerdikannya. Karena sebab yang sama, Kaito juga menderita sindrom elephant-mouse, namun waktu akan terasa berjalan lambat baginya.

Hidaka Subaru (VA: Hosoya Yoshimasa)

Junior Aki dan Kaito yang berbakat dalam menciptakan robot. Subaru hidup di keluarga nelayan. Ayahnya sangat menginginkan Subaru ikut melaut, namun hati Subaru sudah terlalu mencintai robot. Maka dari itu Subaru menciptakan alter ego Mr. Pleiades dan mengikuti turnamen Robo-One dengan robot **M45**. Saat ini masih menjadi juara bertahan Robo-One meski di pertarungan terakhirnya hanya menang karena Kaito yang mengorbankan dirinya sendiri. Punya pribadi yang dingin, namun kadang tsundere.

Daitoku Junna (VA: Tokui Sora)

Jun pertama kali dimintai tolong Aki untuk meminta diskon parts robot pada kakeknya. Namun karena berbagai hal, Jun tak bisa menemui sang kakek. Meskipun begitu, Jun terus datang ke hangar klub robotik dan malah ikut bergabung dengan mereka. Jun tidak memiliki kemampuan robotik sehebat Aki atau Subaru, namun pelan-pelan Jun selalu belajar. Suatu kali, keahliannya dalam bela diri karate sangat membantu klub robotik dalam mencari sponsor yang mau mendanai parts GunBuild 1.

Furugohri Kona/Frau Kojiro (VA: Nazuka Kaori)

Frau adalah kreator dari game Kill Ballad. Hikki ini baru saja pindah ke Tanegashima untuk mencari ibunya yang diduga membunuh tiga belas orang staff anime **Gunvarrel**. Seorang programmer handal yang dapat menciptakan software dengan cepat dan tanpa istirahat, baik dalam sistem komputer maupun software embedded dalam robot. Tak banyak yang tahu kalau Frau adalah fujoshi yang benar-benar "sakit", menginginkan Kaito atau Subaru berpose menantang di kamarnya. Selalu berbicara dalam l33tspeak.

Airi (VA: Kugimiya Rie)

AI yang menetap pada aplikasi AR Iru-O. Airi pertama kali ditemukan Kaito disebuah musium tua. Airi memiliki dua kepribadian, dimana kepribadian satunya lagi disebut **Geji-nee mode** dan akan menyalakan kemampuan Airi untuk melakukan pengumpulan maupun pengambilan data. Dari Airi lah Kaito mendapatkan file-file **Kimijima Report** yang memberitahukan tentang rentetan solar flare yang terjadi sejak tahun 2012 dan berbagai alat misterius didalam musium tua itu.

Tennouji Nae (VA: Yamamoto Ayano)

Mungkin kalian masih ingat dengan anak teknisi TV CRT **Tennouji Yugo** alias **Mr. Braun**, yang selalu bermain dengan si tutturu **Shiina Mayuri**. Yup, Nae yang jadi salah satu recurring character dari Steins;Gate telah berumur 20 tahun dan kini bekerja untuk JAXA di depatemen riset teknologi. Nae bertugas memberi feedback dalam pengembangan GunBuild 1 yang dikerjakan klub robotik. Sifatnya yang penuh semangat membuatnya sangat dekat dengan Aki yang kurang lebih juga punya sifat sama.

Not-So-Super Robot

Dalam anime, robot kadang ditampilkan dalam sosok yang gagah, besar, maskulin, dan intinya mereka keren. Hal itu tak akan kalian temukan dalam R;N. Robot-robot disini adalah robot kompetisi yang ala kadarnya di dunia nyata. Sendi yang kaku, lalu kontrol yang laggy adalah fitur utamanya. Robot besar pun muncul disini, namun desainnya sangat jauh dari kata keren. Tapi itulah sisi otentik dari R;N yang berusaha menampilkan teknologi robotik yang sejalan dengan perkembangannya di dunia nyata.

Dan secara keseluruhan, R;N melanjutkan estafet seri petualangan sains dengan baik. Hanya saja, pengalaman menontonnya tak semenarik S;G. R;N memiliki kekurangan karakter yang benar-benar memorable. Mungkin ada beberapa karakter seperti Frau yang cukup menarik, namun jika mengandalkan dia saja rasanya kurang. Satu-satunya harapan adalah kemunculan sisa karakter C;H dan S;G yang unik-unik dan berkarakter.

ROBO-ONE

Jangan kira turnamen ROBO-ONE pada R;N hanya turnamen robot bohongan, karena di dunia nyata memang ada turnamen dengan nama serupa.

ROBO-ONE adalah salah satu kategori kompetisi untuk robot humanoid bipedal. Pertama kali diadakan di Jepang pada tahun 2002, kini ROBO-ONE telah diadakan di negara lain, seperti Korea Selatan dan Amerika Serikat sebagai bagian dari Robogames.

ROBO-ONE pada dunia nyata tidak selamanya berkutat pada battle satu lawan satu, karena ada cabang lainnya seperti sepak bola, halang rintang, lempar bola, dan lainnya. Sama seperti kontes robot pada umumnya.

Verdict

Robotics;Notes

Plus

- Writing misteri dan konspirasi yang berbalut teknologi
- Penggambaran realis dari robot
- Keotentikan universe dengan IRL

Minus

- Pacing lambat membuat penonton bosan
- Kurangnya karakter yang memorable

Illustrated by Gyaku Tsubasa

TV

13

Production
Brain's Base

Vintage
12 episodes

Genre
Shoujo, RomCom

Tonari no Kaibutsu-kun

A bookworm girl, a nosy guy, bunch of weirdos, hilarity and romance ensues

Seriously. **Tonari no Kaibutsu-kun** adalah serial shoujo yang aneh. Untuk sebuah romcom berbumbu shoujo, justru elemen komedinya yang lebih menonjol. Kenapa bisa begitu?

Mizutani Shizuku adalah gadis yang lebih suka mengerjakan soal matematika daripada hangout. Gadis simpel ini punya hobi belajar. Ya, belajar. Sesuatu yang mungkin jadi alergi bagi remaja seusianya.

Permintaan sang wali kelas untuk mengantarkan buku pelajaran ke rumah seorang teman yang belum pernah masuk kelas akan merubah alur hidup Shizuku. **Yoshida Haru** belum pernah masuk kelas semenjak menghantam seorang senior ke tembok gedung sekolah (bahkan bekasnya masih ada!). Setelah skorsing diangkat, Haru tak kunjung menampakkan wajahnya.

Ketika Shizuku sampai di tempat tinggal Haru, dia harus berhadapan dengan tingkah laku Haru yang ternyata cukup aneh. Sifat Haru yang tak bisa ditebak itu memaksa Shizuku untuk meladeninya. Haru yang sebenarnya sulit berteman, menaruh perhatian lebih pada Shizuku sehingga Haru menganggapnya sebagai teman dan selalu mengikuti Shizuku kemanapun ia pergi.

Berkat pertemuan diantara mereka berdua, Haru akhirnya masuk sekolah. Namun karena sifat Haru yang cukup "liar", ada beberapa orang yang merasa takut dengan Haru. Tapi beruntung karena ada Shizuku dan teman-teman lainnya yang berusaha membantu. Misalnya saja **Natsume Asako** yang selalu diajari Shizuku dan Haru tentang pelajaran sekolah, atau **Sasahara Sohei** yang sering membantu Haru membaur di kelas. Mereka berempat selalu pergi bermain bersama meski Shizuku selalu mengerjakan soal-soal jika ada waktu.

Kadang mereka diganggu anak-anak dari SMA sebelah yang dipimpin **Yamaguchi Kenji**, tapi teman-teman Haru sebelum Shizuku ini biasanya tidak terlalu menyebalkan. Belakangan juga muncul Oshima Chizuru, ketua kelas sebelah yang juga sama-sama punya kesulitan untuk berteman.

Hubungan antara Shizuku dan Haru pun tak bisa digambarkan dengan jelas. Kadang Shizuku bisa galak didepan Haru yang suka membuat onar, kadang juga Haru yang bisa membuat Shizuku malu-malu karena sifat oblivious haru terhadap perasaan cinta. Bagaimanakah kelanjutan hubungan dua pasangan yang sifatnya bertolakbelakang ini?

Link	Thread	Contributor	Layout
http://goo.gl/rnRKc	http://kask.us/gVU2h	mca_trane	mca_trane

Characters

Mizutani Shizuku (VA: Tomatsu Haruka)

Gadis ini lebih suka belajar dan memikirkan rencana karir masa depannya. Minat belajarnya sudah muncul sejak usia taman kanak-kanak. Berkat cara berpikirnya yang logis, Shizuku selalu memikirkan hubungannya dengan Haru secara rasional. Oleh Asako selalu dipanggil dengan nama **Mitty**.

Yoshida Haru (VA: Suzuki Tatsuhisa)

Kebalikannya dengan Shizuku, Haru adalah orang yang berisik dan childish. Selain itu, Haru juga oblivious, terutama soal cinta. Jika saja Haru sedikit lebih rajin, nilai pelajarannya bisa lebih tinggi dari Shizuku. Tinggal bersama sepupunya, **Misawa Mitsuyoshi**.

Natsume Asako (VA: Tanezaki Atsumi)

Asako adalah gadis yang aktif di forum internet, dan sedikit sekali memiliki teman. Setelah bertemu dengan Haru dan Shizuku, Asako sangat menghargai persahabatan diantara mereka, dan cenderung ingin melihat Shizuku dan Haru berpacaran.

Sasahara Sohei (VA: Ohsaka Ryota)

Sohei lebih senang dipanggil **Sasayan**. Sasayan adalah teman SMP Haru, sehingga dia tahu banyak hal tentang sifat Haru. Biasanya bersikap ramah dan easygoing, namun kadang bisa blak-blakan jika menyangkut konflik yang terjadi diantara teman-temannya.

Yamaguchi Kenji (VA: Terashima Takuma)

Sebelum bertemu Shizuku, Kenji yang biasa dipanggil **Yamaken** adalah teman Haru. Meski awalnya berteman dengan Haru agar bisa meminjam uang darinya, Yamaken dan tiga temannya (masing-masing **Joji**, **Mapo**, dan **Tomio**) sebenarnya bukan orang jahat, dan cenderung heboh. Kelihatannya menyukai Shizuku.

Oshima Chizuru (VA: Hanazawa Kana)

Ketua kelas sebelah yang dipilih karena Chizuru mengenakan kacamata. Chizuru adalah orang yang pemalu dan mudah merasa canggung. Ketika didekati Haru, Chizuru mulai bisa membuka hatinya dan memberanikan diri. Pertemuannya dengan Haru itu membuat Chizuru jatuh cinta. Teman dekatnya adalah **Miyama Yuu**.

Verdict

Plus

- Komedi slapstick verbal yang dieksekusi baik
- Romansa antara dua karakter bersifat unik

Minus

- Pacing kadang terlalu cepat
- Romancenya entah mau dibawa kemana karena hubungan yang kurang jelas

TV

15

Production
Production IG

Vintage
24 episodes

Genre
Sci-fi, Thriller, Psychological

PSYCHO-PASS

They didn't call this PSYCHO-PISS for nothing *sarcasm*.

Slot **noitaminA Fuji TV** hingga season musim dingin 2013 tidak hanya dimonopoli Robotics;Notes. Dari studio yang sama, disajikanlah sebuah cerita sci-fi yang kontras dengan bagian ketiga dari seri Sci-Adv tersebut.

PSYCHO-PASS mungkin akan terus dikenal sebagai buah dari tangan dingin seorang **Gen Urobuchi** yang berhasil mengeksplor sisi gelap dari mental state setiap tokoh yang ia tulis. Dari screenplay terakhirnya saja, **Fate/Zero** dan dekonstruksi serial mahou shoujo **Puella Magi Madoka Magica**, hampir semua tokoh menerima mental abuse yang hampir tidak manusiawi.

Kini Urobutcher (ya, itu nick Urobuchi yang biasa kami pakai) kembali dengan anime terbaru yang ia tangani pada bagian cerita. Melihat spesialisasi dari Urobutcher ini, judul PSYCHO-PASS seakan-akan membocorkan apa yang ingin ia tampilkan: segala bentuk mental abuse yang mungkin tak pernah kita bayangkan sebelumnya.

Ada banyak rumor unik dibelakang tim produksi anime ini. Salah satu staffnya mengatakan bahwa kata "moe" dilarang disebutkan selama masa produksi. Apa tim ini hendak menciptakan suasana kerja yang steril dari pengaruh cute girls doing cute thing sehingga output yang mereka hasilkan adalah sebuah seri thriller yang berkualitas?

Situasi berbicara lain setelah kita mengetahui bahwa desain karakter ditangani oleh **Akira Amano**, mangaka **Katekyo Hitman REBORN!** yang, tentu saja diluar ekspektasi. Ini menciptakan sebuah paradoks yang cukup unik. Unik karena ambigu: apakah ini sebenarnya magnet untuk menarik penonton lebih banyak atau memang Urobutcher ingin membuat penonton bingung?

Dari penceritaan pun sudah tak perlu diragukan lagi. Urobutcher telah menciptakan sebuah dunia yang terkonsep dengan baik. Distopia yang diatur sebuah supercomputer ini telah mengubah pola pikir masyarakat. Dan hal itu telah ditampilkan dengan baik, dengan bagaimana orang-orang tak dapat membayangkan keadaan dimana mereka tak terhubung ke internet, atau terheran-heran melihat seorang pengangguran (semua orang diberikan pekerjaan yang "sesuai"). Penggambaran keadaan mental setiap orang pun unik, karena bisa diukur melalui angka-angka dan spektrum warna.

Pembawaan karakter? Tak perlu ditanyakan

Link
http://goo.gl/ncKAg

Thread
http://goo.gl/GU5IW

Contributor
mca_trane

Layout
mca_trane

lagi. Silahkan duduk santai, genggam popcorn disamping kalian, dan nikmati satu persatu disaat kalian menyaksikan Urobutcher menyiksa setiap karakter yang ada; biak fisik maupun mental. No questions asked. Oh, dan mohon jangan sampai tertukar antara popcorn dan serpihan otak yang terhambur akibat serangan pistol **Dominator**.

In the near future...

Kesehatan mental manusia kini dapat diukur melalui angka-angka dan spektrum warna. Ini disebut dengan **Psycho Pass**. Angka-angka ini menunjukkan **koefisien kejahatan** seseorang. Jika nilainya tinggi, maka seseorang dianggap tidak sehat secara mental dan akan menjadi seorang **kriminal laten**.

Untuk itu, **Divisi Investigasi Kriminal (CIS)** dibawah naungan **Biro Keamanan Nasional** menerjunkan kelompok detektif yang disebut **Inspector** dan **Enforcer.** Enforcer adalah kriminal laten yang dilatih untuk melaksanakan tugas lapangan, sementara Inspector adalah pengawas mereka. CIS bertugas untuk menyelesaikan kasus yang berhubungan dengan para kriminal laten.

Mereka dibekali sebuah senjata yang disebut Dominator. Pistol buatan **Sybil System** ini punya safety mechanism yang unik, dimana pelatuk hanya bisa ditekan ketika pistol diarahkan pada kriminal laten.

Kisah PSYCHO-PASS akan berkisar tentang Inspector yang baru diterima di **Unit 1** CIS, **Tsunemori Akane**. Di hari pertamanya Akane langsung diterjunkan ke misi oleh ketua Unit 1 dan sesama Inspector, **Ginoza Nobuchika**. Nobuchika pun langsung mengenalkan Akane kepada para Enforcer yang terlibat dalam misi tersebut: K**ougami Shinya**, **Masaoka Tomomi**, **Kagari Shusei**, dan **Kunizuka Yayoi**. Di markas CIS pun Akane juga berkenalan dengan **Karanomori Shion**, seorang analis di Unit 1 yang juga kriminal laten.

Sembari mempelajari hal-hal baru, Akane beserta para Enforcer dapat menyelesaikan beberapa kasus. Namun sepertinya semua kasus itu saling berhubungan, seperti dikendalikan oleh seseorang dibalik layar...

Kougami Shinya (VA: Seki Tomokazu)

Encorcer yang dahulu adalah seorang Inspector. Karena rekan Enforcernya menjadi korban dalam kasus **Specimen Case**, Shinya jadi terobsesi untuk menuntaskan kasus tersebut. Koefisien kejahtannya naik drastis dan Shinya turun jabatan sebagai Enforcer. Hingga saat ini masih menginvestigasi kasus tersebut.

Tsunemori Akane (VA: Hanazawa Kana)

Inspector baru yang bergabung dengan Unit 1. Bisa dibilang warga teladan karena sikap tenang-nya dan meraih nilai tertinggi di tes akademis. Akane bisa memilih pekerjaan apapun, namun memilih kepolisian karena dia percaya ada sesuatu yang bisa ia lakukan disana. Sangat naif dan berpendapat bahwa Dominator adalah ide gila.

Ginoza Nobuchika (VA: Nojima Kenji)

Inspector dan ketua Unit 1. Salah satu Inspector veteran yang tak menyukai para kriminal laten. Ini disebabkan karena kegagalannya menyelamatkan seorang kawan sebelum koefisien-nya naik. Shinya adalah teman lama Nobuchika dan kadang saling percaya. Namun untuk beberapa alasan, Nobuchika tak menyukai Tomomi.

Kagari Shusei (VA: Ishida Akira)

Enfoircer yang sudah menjadi kriminal laten sejak umur lima tahun. Suka lelucon dan sering menjahili Akane. Hobinya adalah memasak.

Kunizuka Yayoi (VA: Itou Shizuka)

Satu-satunya Enforcer wanita di Unit 1. Dalam keadaan apapun dapat tetap tenang, meskipun dihadapkan pada situasi brutal.

Karanomori Shion (VA: Sawashiro Miyuki)

Analis CIS yang juga seorang kriminal laten. Shion dapat melakukan analisa forensik maupun hal-hal yang berhubungan dengan telematika. Setiap barang bukti akan dikirimkan ke Shion untuk dianalisa lebih lanjut. Shion sangat yakin dengan kemampuannya sendiri hingga berani bertaruh untuk branya jika hasil analisanya salah.

Masaoka Tomomi (VA: Arimoto Kinryuu)

Enforcer veteran. Diantara para Enforcer, mungkin hanya Tomomi dan Shusei yang terbuka dengan Akane. Tomomi tak segan mengajari Akane tentang berbagai hal. Pria paruh baya yang suka melukis ini sangat bijaksana, apalagi ketika menghadapi Nobuchika. Tidak dijelaskan kenapa salah satu tangannya adalah tangan robotik.

SYBIL SYSTEM

Bisa diperkirakan bahwa Sybil System ini adalah sebuah supercomputer yang kini mengatur kehidupan manusia. Setelah ditemukannya Psycho Pass, **System Scan** akan diproses oleh Sybil. Hasil assessment biasanya harus menunggu lama. Namun Dominator memiliki hak khusus untuk menerobos antrian proses, memungkinkan Inspector melakukan System Scan dadakan jika diperlukan.

Sybil System telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Sybil akan memberikanmu pekerjaan yang sesuai dengan kesehatan mentalmu, bahkan merelokasikan posisimu jika kamu tidak kerasan di tempat kerja lama.

Sybil memberikan setiap manusia "peran hidup" yang cocok untuknya, menjamin bahwa semua manusia dapat hidup sejahtera. Hal ini justru melunturkan mimpi manusia, karena hidup mereka sdah dianalisa dan diatur oleh Sybil sehingga mereka mendapatkan kehidupan yang layak.

Sybil System diletakkan di sebuah gedung paling tinggi di kota Tokyo, dimana gedung tersebut juga menjadi markas CIS.

I've probably heard this story before

Para moviegoers pasti bisa menyadari sesuatu setelah menonton PSYCHO-PASS. Singkatnya, PSYCHO-PASS sekilas terlihat mirip dengan film Minority Report yang rilis tahun 2002.

Film yang dibintangi Tom Cruise ini menceritakan sebuah dunia di masa depan dimana kejahatan bisa dicegah jauh sebelum kejahatan itu dilakukan. Ini bisa terjadi berkat tiga orang manusia yang dapat menerawang ke masa depan dan mengupload hasil penerawangannya ke sebuah sistem. Ide dari sebuah sistem yang bisa memprediksi tendensi seseorang melakukan kejahatan inilah yang menjadi kemiripan antara film Minority Report dengan PSYCHO-PASS.

Tapi tahukah kalian bahwa PSYCHO-PASS mengambil beberapa referensi dari film-film bertema cyberpunk? Seperti pada episode 3 ketika seorang karyawan pabrik mengupload program jahat ke sebuah drone. Pada disk program tersebut tertulis kalimat "Johnny Mnemonic".

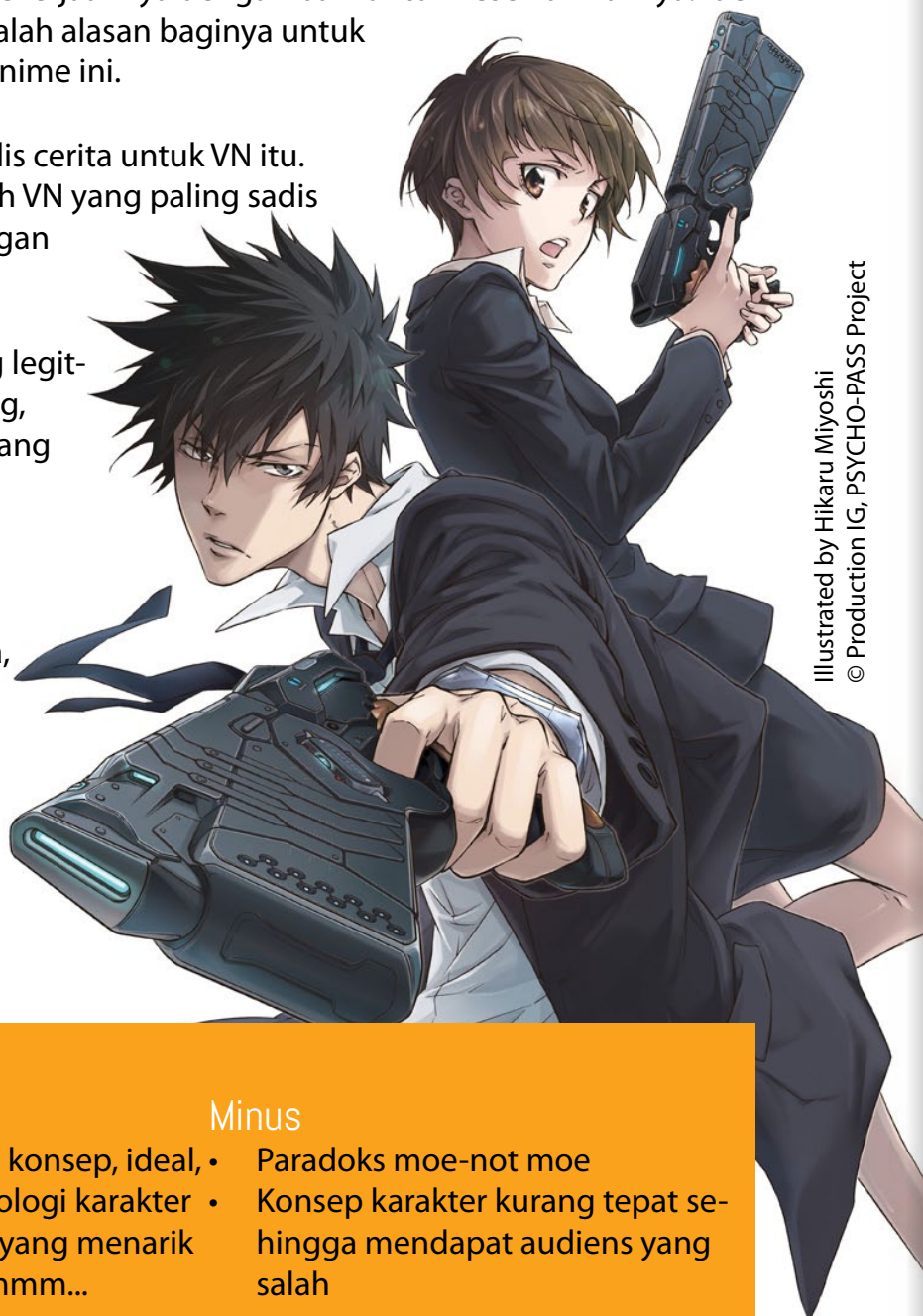
Cesspit of Freaks

Jika boleh dikatakan, Urobutcher melakukan pekerjaannya dengan baik untuk kesekian kalinya. Ide tentang kesehatan mental yang bisa diukur hanyalah alasan baginya untuk dapat menyiksa setiap karakter yang ada dalam anime ini.

Kalian tahu VN Saya no Uta? Urobutcher menulis cerita untuk VN itu. Dan harus saya katakan bahwa Saya no Uta adalah VN yang paling sadis yang pernah saya baca. PSYCHO-PASS punya adegan kekerasan pada level yang serupa.

PSYCHO-PASS menyajikan siksaan mental yang legit-bahkan dari episode pertama. Dan tidak tanggung, sang kriminal laten berubah menjadi daging cincang setelah ditembak Dominator.

Satu-satunya yang membuat saya bingung adalah paradoks dari artnya. Bagi saya, Akane terlihat cukup moe. Dan para karakter laki-lakinya, mereka sudah mendapatkan fanart shonen ai, bahkan untuk Tomomi sekalipun.

Apapun yang coba ia raih dari anime ini, Urobutcher has done it again. Good luck with those sufferings, Akane.

Illustrated by Hikaru Miyoshi

Verdict

PSYCHO-PASS
サイコパス

Plus
- Quality writing dari konsep, ideal, dan eksplorasi psikologi karakter
- Visualisasi distopia yang menarik
- Detailed gore, hmmmm...

Minus
- Paradoks moe-not moe
- Konsep karakter kurang tepat sehingga mendapat audiens yang salah

Illustrated by Stellina

TV

17

Production
Madhouse

Vintage
12 episodes

Genre
Action, Psychological

BTOOOM!

Bomberman meets Battle Royale

Berawal dari seorang pria bernama **Sakamoto Ryouta** yang merupakan pengangguran dan tinggal bersama dengan ibunya. Walau di dalam kehidupan sehari-hari seperti itu, ia merupakan seorang pemain game yang handal berjudul **BTOOOM!**. BTOOOM! adalah permainan online yang hanya menggunakan bom sebagai senjata. Setiap hari ia biasa menghabiskan waktunya dengan memainkan permainan tersebut.

Namun entah apa yang terjadi, Ryouta kini berada di hutan tropis dengan keadaan kepala yang berdarah. Dia lalu memutuskan untuk berkeliling dengan maksud mengetahui dimana dia berada saat itu.

Akhirnya Ryouta bertemu dengan seseorang. Namun siapa disangka ia justru melemparkan bom kepada Ryouta, layaknya di game BTOOOM! yang biasa Ryouta mainkan. Dengan terpaksa Ryouta membunuhnya dan akhirnya tidak mendapatkan informasi apapun.

Ryouta berkeliling lagi dan dia bertemu lagi dengan seorang pria lain. Berkat informasi darinya, Ryouta mengetahui mengapa ia berada disini. Pria tersebut mengatakan bahwa Ryouta berada di sebuah pulau tak berpenghuni. Tidak ada jalan untuk keluar dari pulau tersebut sebelum mengumpulkan 8 chip yang ada di pulau itu.

Chip tersebut ada di tangan setiap pemain dan tidak bisa diambil paksa atau mereka akan mati. Tak ada cara lain untuk menyelesaikan permainan selain membunuh tujuh pemain lain dan mengambil chip mereka.

Satu pulau, puluhan pemain gila kekerasan, dan ratusan peledak bernama **BIM**. Ini adalah tes paling berat untuk Ryouta. Dia adalah rajanya game BTOOOM!, saatnya mencari tahu apakah dia juga rajanya di BTOOOM! versi dunia nyata.

Boom Goes The BIM

Anime **BTOOOM!** adalah adaptasi dari manga berjudul sama karya **Inoue Junya**. Premisnya terlihat standar namun tak akan membosankan setiap kali kalian menontonnya.

Sebagai campuran antara gameplay Bomberman dan elemen survival Battle Royale, BTOOOM! menyajikan pergulatan dari manusia yang berusaha untuk tetap hidup dengan segala cara. Akan ada serangan psikologi, maupun backstab dari tokoh yang tidak terduga. BTOOOM! adalah pilihan yang cukup bagus untuk anime pure action.

Link
http://goo.gl/5BMt0

Thread
http://kask.us/16407761

Contributor
noprirf, mca_trane

Layout
mca_trane

Characters

Sakamoto Ryouta (VA: Hongo Kanata)

Seorang pengangguran yang terus bermain BTOOOM! dirumahnya. Kelihatan biasa saja, namun Ryouta adalah salah satu dari 10 pemain terbaik BTOOOM!. Majalah game pun meliput kesuksesan Ryouta di jagat maya. Apakah Ryouta juga dapat menaklukan BTOOOM! di dunia nyata seperti yang biasa ia lakukan di game?

Himiko (VA: Mimori Suzuko)

Pemain BTOOOM! lainnya yang satu tim dengan Ryouta. Sama seperti Ryouta, Himiko adalah gadis SMA biasa. Menurutnya, ia terjebak di pulau itu karena ia menjual teman-temannya dan dijauhi.

Taira Kiyoshi (VA: Ookawa Tooru)

Pria paruh baya yang bekerja sebagai agen real estate. Kiyoshi hanyalah seorang pria kikuk yang memiliki keluarga yang tenteram. Meski begitu, Kiyoshi juga adalah seorang oportunis yang bisa mengatur strategi.

Kira Kousuke (VA: Sawashiro Miyuki)

Bocah 14 tahun ini adalah korban kekerasan rumah tangga oleh sang ayah. Hal ini rupanya membentuk pribadi sadistik Kousuke. Ketika terjebak di pulau, sifat barbar inipun muncul. Sebagai pemain termuda, Kousuke telah membunuh tiga perempuan dan memperkosa mereka.

Verdict

BTOOOM!

Plus

- Adegan aksi eksplosif (literally)
- Elemen survival disajikan dengan legit

Minus

- Tema survival sudah sering digunakan di berbagai media storytelling

TV

15

Production
GoHands

Vintage
13 episodes

Genre
Fantasy, Sci-fi

K

That girl is not the main character, and she hates wearing clothes

HOMRA, adalah sebuah kelompok besar dan disegani yang anggotanya berasal dari klan merah yang mempunyai ikatan yang lebih kental dari darah. Hingga suatu ketika anggota mereka, **Totsuka Tatara** mati tertembak oleh orang yang berambut putih yang kebetulan terekam dalam sebuah video. Dengan dipimpin oleh raja merah, **Suoh Mikoto**, bersama mulai mencari orang yang membunuh salah seorang anggota mereka.

Hingga akhirnya pencarian panjang pun berakhir dengan bertemu nya mereka dengan seseorang yang bernama **Isana Yashiro**. Ia merupakan laki-laki yang sangat biasa. Ia sekolah, belajar, dan bercanda seperti orang lain biasa lakukan seumuran nya. Dari sudut mana pun ia tidak memiliki keistimewaan dengan lainnya. Namun memang nasib Yashiro kurang beruntung. Karena ia mempunyai wajah yang sangat mirip dengan orang yang membunuh Tatara, ia pun akhirnya dikejar-kejar oleh HOMRA.

Hingga akhirnya hadir pria yang membawa katana yang tampak datang untuk menyelamatkannya. Namanya adalah **Yatogami Kuroh**. Sebelumnya ia mengira bila ia bermaksud menolongnya. Namun ketika ia hendak kembali ke sekolah justru ia mengangkat pedangnya seolah bermaksud menikam nya. Kuroh pun memberitahu bila ia adalah raja ke tujuh, raja tanpa warna. Kuroh ditugaskan oleh raja tanpa warna untuk membiarkan ia hidup atau membunuhnya bila melakukan kejahatan.

Setelah itu tampillah video yang menyerupai diri Yashiro. Laki-laki itu terekam membunuh seseorang dan terang-terangan mengaku sebagai raja tak berwarna. Ia yang sejak awal tidak tahu apa-apa langsung menolak tuduhan tersebut. Ia mengatakan bila ia tidak pernah membunuh dan sama sekali tak ada hubungannya dengan pria tersebut. Sekeras apa pun Yashiro menjelaskan nya, ia tetap tidak percaya. Akhirnya dengan sebuah tipuan, ia berhasil menipu Kuroh.

Sayangnya, walaupun ia berhasil melarikan diri tetap saja ia tidak bisa sembunyi. Berkat pin yang tidak sengaja ditinggalkan Yashiro berhasil mempertemukan Kuroh dengan Yashiro kembali. Hingga akhirnya berujung kejar mengejar antara mereka berdua.

Tapi untungnya berkat bantuan **Strain** yang bernama **Neko**, berhasil membuat Yashiro lebih mudah melarikan diri. Ketika mereka bertiga mulai lelah lari dan mengejar satu dengan yang lain,

Link
http://goo.gl/wMNxr

Thread
http://kask.us/gVSlh

Contributor
noprirf, mca_trane

Layout
mca_trane

mulailah keadaan menjadi lebih tenang. Di saat itulah Yashiro meyakinkan dan membuktikan kepada Kuroh bila ia bukan lah orang yang dimaksud di video itu. Kuroh pun mulai percaya kepadanya berusaha membantu Yashiro untuk membuktikan bila ia tidak bersalah.

A great universe...

Mungkin banyak yang bingung sejak mengetahui nama judul anime ini. Hal ini bukan berarti anime ini dibuat dengan nama yang asal-asalan. Huruf **K** ini berasal dari awal huruf ataupun inisial pada judul anime ini. Hampir seluruh judul anime ini mempunyai awalan seperti itu. Khusus untuk judul ke sebelas saja yang sedikit berbeda yang mengambil dari singkatan nama seseorang.

Bila kita melihat anime ini, kesan keren muncul dalam cerita tersebut. Dihiasi dengan konflik antar klan yang digambarkan dengan cara yang berbeda. Sehingga dari segi animasi bisa dikatakan sangat bagus. Hal ini bukan tanpa alasan. Sebab bila anda sering menonton anime. K-Project cukup berani dengan menampilkan animasi yang berbeda dengan anime-anime lain.

Dari segi akur cerita, anime ini mempunyai alur cerita yang agak rumit. Semuanya seolah membutuhkan pemahaman yang lebih dan penjelasan yang banyak. Namun anime ini mempunyai alur yang santai. Kupikir akan lebih baik bila diberi alur yang agak lambat. Sebab banyak hal yang sering kabur ketika menonton anime ini.

...full of gaymen

Sebenarnya K bisa menjadi anime action yang keren. Dengan konsep, animasi, dan story yang bagus, K bisa saja menarik minat banyak orang.

Namun sayangnya, saya sudah bisa melihat ke arah apakah anime ini akan berjalan jika melihat dari desain karakternya. Yup, Shiro yang kelihatan uke dan Kuroh yang seme.

I know how this will end in the fanarts.

Production
A-1 Pictures

Vintage
26 episode

Genre
Action, Adventure, Fantasy

Petualangan Dimulai

Alibaba adalah anak yang penakut dan suka berbohong pada diri sendiri, hampir kehidupannya setiap hari dengan bekerja membantu mengangkut makanan dan minuman. Walaupun kehidupannya begitu biasa, ia ingin sekali menjadi orang paling kaya di dunia dengan melewati dungeon yang muncul 10 tahun yang lalu. Dungeon tersebut merupakan menara yang menjulang tinggi ke atas yang di dalamnya terdapat harta yang berlimpah. Banyak sekali yang ke sana untuk mendapatkan harta itu, namun tak ada yang pernah kembali. meski begitu ia tetap melanjutkan niatnya dan ingin menjadi orang pertama yang menaklukkan dungeon tersebut. Namun hal itu hanya sebatas keinginannya saja dan belum ia lakukan.

Hingga akhirnya ia secara tidak sengaja bertemu dengan Aladdin yang sedang memakan semangka milik tuannya. Ketika ia hendak menyembunyikan anak itu, muncul penjaga yang ingin melihat isi barang dagangan. Namun apa daya, Alibaba yang tidak beruntung waktu itu terpaksa harus mengganti rugi barang-barang yang dimakan Aladdin dan harus bekerja rodi.

Semenjak kejadian itu, Aladdin terus mengikuti Alibaba kemana pun ia pergi. Awalnya Alibaba menganggap Magi hanya anak kecil biasa. Namun perasaan itu mulai menghilang ketika ia melihat Aladdin mengeluarkan jin dari seruling nya saat ia menciptakan kerusuhan di pasar. Menyadari akan kemampuan ajaib yang dimiliki oleh Aladdin, Alibaba membawanya ke rumah makan. Di sana ia mengajak Magi untuk bersama-sama menaklukkan dungeon. Aladdin pun pun sepakat untuk menaklukkan dungeon bersama-sama.

Menaklukan Dungeon

Di dalam dungeon seperti bukan tempat yang layak untuk dihuni. Bukan hanya banyak sekali jebakan, tetapi penuh dengan monster-monster aneh yang bisa mengancam nyawa. Untuk menghindari ancaman, Aladdin menggunakan seruling nya dan memanggil Ugo. Tetapi dibalik kekuatan juga tersimpan kelemahan. Akibatnya, Aladdin justru kehilangan banyak tenaga dan tidak sadarkan diri. Di saat itulah muncul seseorang yang menguasai negeri itu, Jamil dan membawa Aladdin pergi. Saat terjadi masalah, Alibaba

berhasil menipu penguasa negeri tersebut dan membawa Aladdin pergi.

Ketika mencapai ke atas, mereka terkejut karena di dalam dungeon tersebut terdapat kota. Nama kota itu adalah Necropolis, sebuah kota mati. Dengan menggunakan kain terbang mereka pergi ke sebuah bangunan yang berada di pusat kota. Alibaba menjadi bingung sebab tak ada apa-apa di ruangan tersebut selain benda-benda tak berharga.

Pada saat itu muncul penguasa kota dengan dua orang budak miliknya. Dimulailah pertarungan sengit antara Alibaba dan penguasa kota. Alibaba lalu mengeluarkan keahliannya dalam bermain pedang dan mengalahkan penguasa kota tersebut. Bukan hanya berkat keahlian Alibaba, tetapi juga berkat kemampuan sihir milik Aladdin. Mereka berhasil mengalahkan penguasa dan anak buahnya.

Setelah itu setiap benda yang ada di sana berubah menjadi emas yang berlimpah. Kemudian muncul jin yang menguasai dungeon itu, Amon. Dia adalah jin kesopanan dan kedisiplinan serta menguasai sihir api. Amon memberitahu Aladdin bila ia adalah seorang Magi yang mempuyai tugas untuk memilih seorang raja. Dia pun memberitahu bila tugas Amon yang merupakan jin untuk mencari dan melatih seorang raja.

Dongeng 1001 malam

Bila kita menonton anime ini, mungkin akan terbayang di pikiran kita sebuah negeri 1001 malam. Yak, memang benar anime ini mengambil beberapa cerita dan tokoh dari cerita tersebut. Seperti adanya tokoh Aladdin dan jin yang menjadi ciri khas dari anime ini.

Anime ini mempunyai alur dan animasi yang bagus. Dengan nuansa padang pasir yang gersang dan kehidupan yang sulit pada waktu itu terlukis di anime ini. Selain itu rintangan demi rintangan terus hadir dalam anime ini dan membuat cerita sangatlah seru. Hanya saja butuh beberapa penjelasan lebih untuk bisa memahami anime ini dengan baik.

TV 13+

Link Download
http://animekompi.web.id/magi-subtitle-indonesia/

Thread
http://kask.us/gV1NS

Contributor
noprirf

Tokoh protagonis dalam anime ini. Ia merupakan anak yang ramah dan baik kepada semua orang. Walaupun masih anak-anak, ia suka dengan cewek cantik. Aladdin memiliki kemampuan sihir yang banyak. Seperti mengeluarkan sihir dari tongkatnya ataupun memanggil jin dari seruling nya.

Jin yang menemani Aladdin dalam perjalanannya. Bila Aladdin memanggilnya, ia selalu muncul tanpa kepala. Ini bukan karena sengaja ia lakukan atau dari awal tidak punya kepala sama sekali. Hanya saja kepalanya berada di ruang lain yang berada di kuil keramat. Ia tampak seperti seorang raksasa dan selalu bertarung dengan mengandalkan tenaga. Walau seperti itu, ia merupakan jin yang pemalu apalagi bila berhadapan dengan perempuan.

Ia merupakan anak yang bekerja sebagai mengangkut makanan. Tak disangka ia merupakan anak seorang raja, pangeran ketiga dari kerajaan Ballbad. Setelah ia menaklukkan dungeon, ia membebaskan semua budak yang ada dengan uang miliknya. Alibaba sendiri menjadi penguasa.

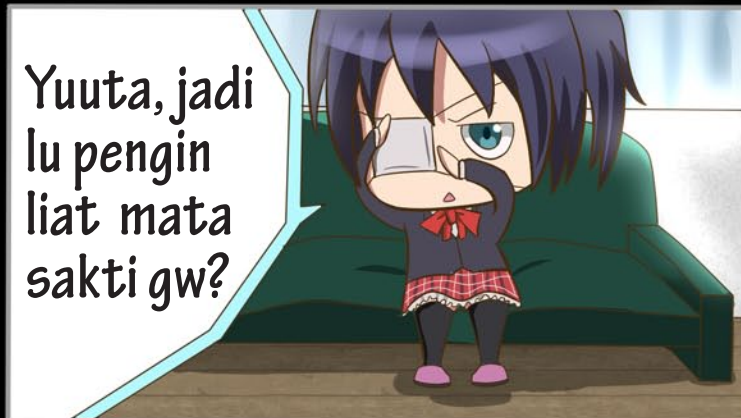
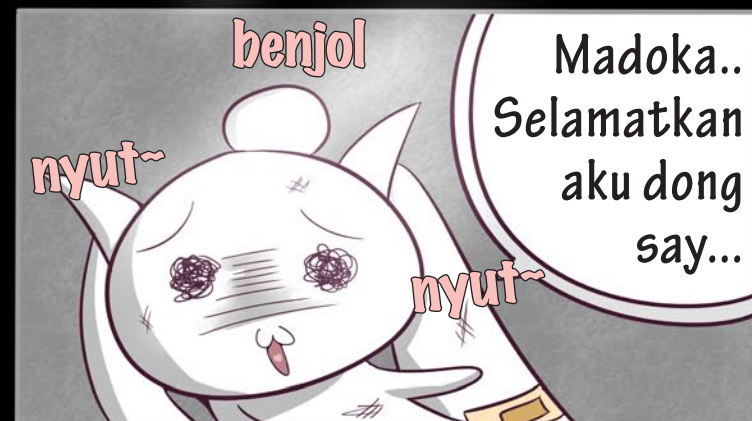
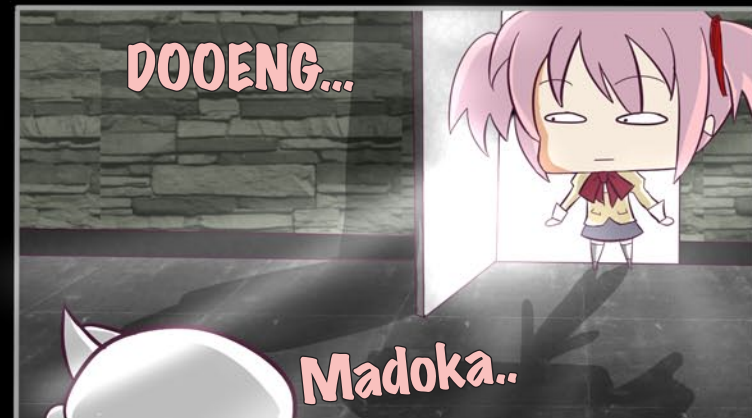
Gadis mantan budak Jamil yang berasal dari benua gelap. Dia awalnya tidak bersahabat dan pendiam. Namun sejak bertemu dengan Aladdin dan Alibaba, ia mulai terbuka dengan mereka. Ia mempunyai penciuman yang tajam dan kaki yang kuat. Saking kuatnya, Morgiana mampu berlari di dinding dan menendang jauh seseorang dengan mudahnya.

Jin kesopanan dan kedisiplinan serta pengendali api. Ia merupakan jin penjaga dungeon ketujuh. Ia tampak seperti bapak tua dengan tubuh yang agak gemuk.

Tyrant Millenium Eye

Yuuta, jadi lu pengin liat mata sakti gw?

Troll being trolled

story : ucokberingas
illustrator : lala4jah

RAILGUN ADALAH SENJATA YANG MEMANFAATKAN PRINSIP YANG MENGAKSELERASIKAN SASARAN SECARA ELEKTRONIK DENGAN INTERVAL 2 BUAH REL LOGAM. SENJATA INI MENGUBAH ENERGI LISTRIK MENJADI TEKANAN MAGNETIS, DAN MELONTARKAN MUATAN TERARAH KE SASARAN DENGAN TINGKAT KECEPATAN MENDEKATI KECEPATAN SUARA. (WIKIPEDIA)

SAAT INI, RAILGUN BERUKURAN SEBESAR SATU RUANGAN PABRIK. BAYANGKAN JIKA RAILGUN ITU HANYA BERUKURAN SEBESAR KEPALAN TANGAN ANAK SMP.

Academy City dikatakan sebagai kota yang paling maju diseluruh dunia. Teknologi yang ada disana konon lebih canggih 20-30 tahun dibandingkan dengan di tempat lain.

Seperti namanya, Academy City menjadi kota yang berorientasi pendidikan. 80% dari total 2.3 juta penduduknya adalah pelajar. Bukan hanya pendidikan biasa saja yang diajarkan disana. Academy City juga melatih siswa-siswinya untuk mengembangkan kekuatan esper mereka.

Kazuma Kamachi menciptakan serial novel **A Certain Magical Index** sebagai gambaran konflik antara sains dan sihir yang dikemas apik. Tapi bagaimana jika ternyata kalian lebih menyukai sisi sains dari Index? Muncullah manga spin-off dari Index berjudul **A Certain Scientific Railgun** yang digambar **Motoi Fukuyama**. Ucapkan selamat tinggal pada sihir yang kadang terlalu imba. Ini adalah manga tentang para pemilik kekuatan esper di Academy City.

Railgun sendiri bisa dikatakan sebagai perwujudan alternatif dari genre mahou shoujo, dimana terdapat cewek-cewek berekekuatan spesial. Yang membedakannya adalah kekuatan esper ini didapatkan melalui latihan yang bertahap, bukan jatuh dari langit secara tiba-tiba.

Tokoh utama dari manga ini bukanlah **Kamijo Touma**, melainkan **Misaka Mikoto** si **Electromaster** level 5 dari **SMP Tokiwadai**. Railgun mengisahkan

A CERTAIN SCIENTIFIC RAILGUN

STORY: KAZUMA KAMACHI
ART: MOTOI FUKUYAMA
GENRE: ACTION, SCI-FI, SLICE OF LIFE

kehidupan sehari-hari Mikoto bersama teman sekamar dan juniornya, **Shirai Kuroko**. Mereka berdua kadang ditemani oleh **Uiharu Kazari** dan **Saten Ruiko** dari **SMP Sakugawa**.

Meski bersekolah di SMP elit dan merupakan salah satu esper leven 5 terkuat, Mikoto tidak malu berteman dengan Kazari dan Ruiko yang berasal dari SMP biasa dan berlevel rendah. Sementara itu, Kazari dan Kuroko adalah bagian dari **Judgement**, organisasi keamanan beranggotakan para esper.

Mikoto kadang-kadang bertemu Touma dan menantangnya untuk berduel. Tapi Mikoto masih belum dapat mengalahkan Touma yang secara teknis adalah level 0 dan sudah SMA.

Meskipun utamanya bergenre slice of life, Railgun tetap menyajikan plot dan aksi yang memukau. Beberapa diantaranya adalah kasus **Level Upper**, **Gravitron** dan **AIM Burst**. Ada juga retelling dari pertarungan Touma melawan **Accelerator** yang diceritakan dari sudut pandang Mikoto sendiri.

Railgun diadaptasi kedalam anime berjudul sama oleh **JC Staff**, dan mendapatkan review yang cukup bagus. Season kedua sudah dipastikan.

MISAKA MIKOTO (LV.5 ELECTROMASTER)

Mikoto adalah esper level 5 terkuat ketiga di Academy City. Kekuatannya adalah manipulasi listrik seperti mengeluarkan kejutan listrik atau kontrol elektromagnetisme. Namun yang jadi trademark Mikoto adalah serangan **Railgun**, dimana Mikoto akan mengunakan uang logam yang diluncurkan dengan aliran listrik. Mikoto bukanlah cerminan sorang gadis kaya yang sombong, malah justru Mikoto sendiri adalah cewek tomboy. Mikoto sendiri adalah contoh tsundere yang mudah dikenali. **(VA: Satou Rina)**

SHIRAI KUROKO (LV.4 TELEPORTER)

Anggota Judgement ini dapat melakukan teleport, baik tubuhnya sendiri maupun benda yang ia sentuh. Kuroko memanfaatkan jarum-jarum yang ia gunakan untuk menghentikan pergerakan musuh, atau diteleport kedalam tubuh. Kuroko sangat mengagumi Mikoto, bahkan hingga menjurus ke hubungan yang terlarang. Mikoto juga merasa terganggu dan sering kali menghajar Kuroko jika dia berfantasi terlalu liar atau berusaha melakukan hal-hal yang memalukan padanya. **(VA: Arai Satomi)**

Ruiko adalah teman Kazari yang masih berlevel 0. Ruiko adalah cewek yang tidak punya rasa malu. Hobinya adalah mengangkat rok Kazari dan mengomentari celana dalam yang dipakainya. Ruiko adalah penggemar cerita urban legend, dan kebanyakan ceritanya itu memang benar-benar terjadi. Ruiko biasa terlihat agak carefree, namun dalam hatinya Ruiko merasa iri dengan teman-temannya yang sudah memiliki level. Meski masih level 0, Ruiko sering kali terlibat dalam kasus yang ditangani Judgment. **(VA: Itou Kanae)**

SATEN RUIKO (LV.0 ???)

Kazari adalah kolega Kuroko di Judgement. Tugasnya disana adalah memberikan bantuan teknis, hacking, maupun info intelejen kepada Kuroko maupun anggota Judgement lain yang ada di pos mereka. Kazari selalu memakai bando yang dipenuhi bunga. Kazari berteman baik dengan Ruiko meskipun roknya selalu diangkat di tempat umum. Jika sedang berbicara tentang kehidupan high class, Kazari selalu jadi orang yang paling antusias. Meski baru level 1, **Thermal Hand** Kazari dapat menjaga temperatur sebuah benda yang ia sentuh. **(VA: Toyosaki Aki)**

UIHARU KAZARI (LV.1 THERMAL HAND)

OTHER CHARACTERS

KONGO MITSUKO (LV.4 AERO HAND)

Rival Kuroko yang berambisi untuk naik ke level 5. Selalu menyombongkan kekayaan, gaya hidup, dan kecantikannya, namun semua itu justru balik menyerangnya. **Aero Hand** miliknya dapat meluncurkan benda yang ia sentuh berkat kekuatan angin yang muncul dari tangannya. Mitsuko selalu diikuti oleh **Wannai Kinuho** (Lv. 3 **Hydro Hand**) dan **Awatsuki Maaya** (Lv. 3 **Float Dial**). **(VA: Kotobuki Minako)**

KONORI MII (LV.3 CLAIRVOYANCE)

Kepala Judgement **177th Branch** dimana Kuroko dan Kazari bekerja. Dahulu Mii adalah anggota geng Skill-out **Big Spider** dan jatuh cinta pada sang leader **Kurozuma Wataru**. Setelah "kematian" Wataru, Mii keluar dari Big Spider dan bergabung dengan Judgement. Sebagai senior dan bos bagi Kuroko dan Kazari, Mii menginginkan keduanya bekerja dengan benar dan memperhatikan keselamatan mereka. **Clairvoyance**nya bekerja seperti x-ray, mampu melihat menembus penghalang. **(VA: Ueda Kana)**

KIYAMA HARUMI

Ilmuwan yang ahli dalam bidang AIM. Dia dalah pencipta Level Upper sebagai sebuah jaringan untuk berbagi-pakai kekuatan esper. Harumi tidak memiliki etika setelah terus bekerja sebagai peneliti, sehingga dia tidak malu membuka bajunya ditengah umum. Level Upper yang ia ciptakan telah membuat banyak murid terserang koma, namun Harumi punya alasan sendiri kenapa ia menciptakan dan menggunakan Level Upper. **(VA: Tanaka Atsuko)**

TOKIWADAI DORM SUPERVISOR

Kepala asrama Tokiwadai ini adalah wanita yang menyeramkan. Dia selalu menekankan peraturan yang ketat dan tidak main-main dengan para pelanggar. Leher Kuroko saja bahkan pernah dipatahkan. Di luar asrama, kepala asrama yang tak pernah diberitahu namanya ini sering membantu merawat para **Child Error** di sebuah panti asuhan, dan kadang mentraktir mereka **Pizza Hut**. Disana dia menunjukkan sisi baiknya yang tak pernah diperlihatkan di asrama Tokiwadai. **(VA: Nabatame Hitomi)**

KAMIJO TOUMA (LV. 0 IMAGINE BREAKER)

Tangan kanan Touma memiliki kekuatan **Imagine Breaker** yang dapat menangkis semua jenis serangan esper maupun sihir, bahkan keberuntungan Touma sendiri. Karena kemampuan ini tak dapat diukur, Touma pun diklasifikasikan sebagai level 0. Dengan kemampuan street fighting dan Imagine Breakernya, Touma telah mengalahkan berbagai musuh aneh. Sering Touma membuat Mikoto tsundere, sehingga dia sering diserang. Tinggal di apartemen bersama suster muda bernama **Index Librorum Prohibitorum** yang senang makan. **(VA: Abe Atsushi)**

177
177
177
177
177
Judgment

Aku Diburu Tuhan

Oleh poland_first

Prolog

"Jika kesepian dapat membunuh, maka aku sudah mati dari dulu", gumam Jono.

Malam ini hening. Seperti kemarin. Seperti kemarin lusa. Seperti sebelum-sebelumnya. Air hujan yang dingin terjun mengalir dari langit gelap, mengguyur desa kelahiran Jono. Diiringi simfoni dari hewan-hewan lokal : kodok dan jangkrik, para musisi kawakan ciptaan Tuhan.

...Bicara soal Tuhan, mau tidak mau Jono mengakui dengan pahit -- Tuhan selalu tidak seimbang. Dia selalu dermawan kepada mereka yang tidak pantas, tapi sebaliknya, Dia pelit, malah mungkin benci, kepada mereka yang seharusnya mendapatkan rahmat-Nya.

Contohnya seperti si Jono sekarang. Sudah beberapa minggu ini dia berusaha, membuka warung kopi mungil di pinggir jalan desa kelahirannya. Rasa kopinya lezat, aromanya wangi, dan warungnya bersih dari segala jenis hama. Tapi entah kenapa, belum ada satupun manusia yang sudi singgah di warung miliknya.

...Bicara soal warung, mau tidak mau Jono mengakui dengan pahit -- cepat atau lambat, warungnya bisa gulung tikar. Tanpa adanya pelanggan, maka uang tidak akan turun, dan jika tidak ada uang, kehancuran dari usaha miliknya tak terelakkan.

Jono menarik nafas panjang, setengah mengeluh, setengah lagi meratapi nasib.

"Kapan, kapan, Tuhan mau sedikitnya melirik diriku ini?", Jono berpikir di tengah-tengah derasnya hujan.

Dialog

"Aku sekarang jujur saja, Sep."

"Tulisanmu itu ndak menarik."

"Ndak ada konflik. Ndak ada pertikaian. Ndak ada apa yang biasanya diomongkan orang-orang bule... apa itu... twist. Ya, twist. Ceritamu itu garing nya kayak kerupuk, mbosenin banget."

Asep hanya bisa diam saat seniornya, orang yang mengajarinya cara menulis yang baik dan benar menceramahi buah karyanya. Dia cuma sanggup menatap nanar sembari dia mendengar kata-kata senior nya yang juga tetangga sebelah rumahnya yang tajam bukan main.

Dia lebih tua sekitar 3 atau 4 tahun dibandingkan dirinya. Seorang pria yang tidak bisa dibilang muda, tapi sampai sekarang masih belum jelas apa pekerjaannya -- beberapa penduduk desa menyebutnya sebagai "pengangguran lokal yang cerewet".

Namanya Tomi Sularso. Tomi duduk di atas kursi kayu jati tua tepat di depan Asep. Sebuah rokok kretek favoritnya diselipkannya di jari-jari tangan kirinya yang kurus. Asap tebal yang dihembuskannya seringkali membuat Asep terbatuk, tapi Tomi acuh tak acuh.

"Ka... kalau begitu, mas."

"Apa yang dapat membuat ceritaku menarik, biar ada orang yang mbaca, biar ada orang yang dapat mengapresiasikan karya aku?"

> *"Aku sekarang jujur saja, Sep.* ***Tulisanmu itu ndak menarik."***

Air muka Tomi seketika berubah. Dia menarik alis mata kanannya, dan senyum sarkastik yang seperti mengejek tersungging di bibir keringnya -- raut wajah yang seringkali ditunjukkan Tomi saat mendengar sesuatu yang menurutnya, tak lebih dari pertanyaan yang konyol.

"Kan aku sudah bilang tadi, Sep."

"Pembaca mau sesuatu yang emosional. Mereka butuh konflik, kejutan, misteri. Semua cerita wajib punya itu semua -- cerita yang ndak ada hal-hal yang kusebutkan tadi itu kalau bukan laporan ya data statistik."

"...Sudah, kalau kamu ndak tahu, sinikan ceritamu. Biar aku aja yang ngelanjutin."

Tamatnya Cerita

Tiba-tiba, sesosok orang datang menembus guyuran hujan, berlari menuju warung Jono. Jaket kulit cokelat tuanya basah kuyup. Rambut hitam ikalnya pun sama. Jono agak terkejut melihat kunjungan pria setengah baya yang tiba-tiba itu. Yang lebih membuatnya heran adalah ekspresi pria misterius ini. Ke-

panikan dan ketakutan terpatri lekat-lekat di wajahnya.

Bibirnya bergetar, dan kepalanya sesekali melirik ke arah kiri dan kanan, seperti memastikan tidak ada orang lain di dekatnya selain Jono seorang. Kemudian, dia menatap lekat-lekat Jono dengan mata hitam gelapnya.

"Kamu... kamu yakin tidak ada orang lain yang ada di warungmu?"

Jono menggeleng bingung.

"Tidak, tidak ada, pak."

Pria misterius itu lalu duduk. Dinginnya malam ditambah dengan hujan tak mampu menghentikan bulir-bulir keringat yang menetes di pelipis mukanya.

"Sa-saya... saya diburu. Saya akan dibunuh. Saya tahu. Dia mencari-cari saya. Dia mengincar saya, si gila itu..."

Kata-kata pria itu makin menambah rasa penasaran Jono. Godaan untuk ingin tahu membuat Jono bertanya kepada tamu misteriusnya,

"Diburu? Diburu siapa?"

Pria itu terdiam. Dia sekali lagi melirik ke kiri dan ke kanan. Dia kemudian mendekati Jono dan berbisik di telinganya.

"...Tuhan."

Deru nafasnya terburu-buru, dan jawabannya jauh dari kata masuk akal. Jono sempat mempertimbangkan kalau bisa jadi pria ini tidak waras, tapi dia tidak terlihat seperti berbohong.

"Tuhan? Bagaimana bisa Tuhan memburu bapak?"

"Itu karena... karena Dia gila. Dia, dia gila! Seorang pembunuh haus darah!!"

"Dia mau mencabut nyawaku karena aku tahu. Aku diciptakan untuk tahu, dan diciptakan pula untuk mati. Semua itu Dia yang mengatur. Aku tahu. Aku tahu!"

"Dia sudah merencanakan semua ini. Kedatanganku di warungmu, reaksimu, bahkan apa yang aku katakan sekarang ini, detik ini -- semuanya, Dia... Dia sudah persiapkan dari awal."

"Pak? Maksud bapak apa?"

"Ya! Bahkan pertanyaanmu barusan tadi juga Dia yang mengatur! Gila. Gila. Kita semua cuma boneka kosong yang digerakkan oleh seorang dalang yang tidak waras!!"

"Aku tahu apa yang Dia lakukan sekarang. Dia menulis. Ya, Dia menulis. Dia menulis tentang semua ini dan Dia tertawa saat melakukannya! Setiap huruf yang ditulisnya adalah kenyataan bagi kita, dan kita tidak bisa berbuat apa-apa! Kita dikutuk untuk tunduk, ditakdirkan untuk takluk, cuma budak yang diciptakan hanya untuk menyembah-Nya!!"

Sembari pria misterius itu berceloteh tak karuan, hujan semakin bertambah deras. Gemuruh petir terdengar semakin kencang. Kodok dan jangkrik berhenti bernyanyi, mereka semua kabur menuju sarang kediaman masing-masing, bersembunyi dari amarah alam.

"Itu karena... karena Dia gila. Dia, dia gila! **Seorang pembunuh haus darah!"**

"Kau lihat petir itu?! Dia menulis petir maka jadilah petir! Dia menulis meteor maka jadilah meteor! Jika dia menulis aku menjadi seekor siput sekalipun, maka aku pun akan berubah menjadi makhluk berlendir itu! Dia tidak mengenal batasan apapun, dunia adalah ciptaannya, hukum alam Dia sendiri yang menulis! Dia--"

Dalam sekejap, petir menyambar pria misterius itu. Kilat putih membakarnya sampai tubuhnya hangus, dan anehnya, badannya meleleh seketika, berubah menjadi gumpalan cairan bening transparan yang lengket.

Gumpalan itu bergetar serta menggeliat tak tentu arah tanpa tujuan. Gumpulan itu perlahan menumbuhkan dua mata dan mulut. Wujudnya pelan-pelan berganti menjadi seperti seekor siput -- bedanya, ukuran siput itu sama dengan seorang pria dewasa.

Sementara Jono -- dia tertawa. Jono tidak tahu kenapa dia tertawa, tapi mulutnya bergerak sendiri. Seperti ada sesuatu yang menggerakkan paksa rahangnya supaya dia tertawa, pertanyaannya, apa?

Sementara Jono -- dia tertawa. Jono tidak tahu kenapa dia tertawa, tapi mulutnya bergerak sendiri. Seperti ada sesuatu yang menggerakkan paksa rahangnya supaya dia tertawa, pertanyaannya, apa?

Apa semua yang dikatakan pria misterius tadi benar? Apa memang benar ada seorang dalang yang menggerakkan segalanya di dunia ini sesuka hatinya cukup dengan kata-kata semata? Apa dirinya, dan semua orang di dunia ini cuma boneka sandiwara tak bernyawa, yang dimainkan sang pencipta demi memenuhi motif egoisnya?

Semua pertanyaan itu sepertinya hanya akan menjadi misteri tanpa jawaban : entah karena Tuhan tidak berniat menjawabnya atau karena cerita ini memang sudah

Tamat

Aku Diburu Tuhan : Why You Should Read It and Why Not

Oleh dantd95

Pertengahan Desember kemarin, Fanstuff mengadakan acara Fic of the Month/Commenter of the Month, semacam pemilihan karya fiksi dan komentator terbaik dari bulan sebelumnya. Karya fiksi buatan poland_first, sebuah cerpen orisinil berjudul Aku Diburu Tuhan terpilih sebagai karya terbaik. Ada pendapat yang bilang bahwa karya ini terbaik di bulan itu dan ada pula yang berkata tidak. Keduanya punya alasan masing-masing.

The Good

Yang pertama dari segi karakterisasi. Antara Tomi dan Asep di kisah ini ada suatu kontras yang jelas, tapi komedik. Walhasil, pertentangan yang ada jadi sangat menghibur. Meskipun Asep disini hanya bertindak sebagai foil alias terdominasi oleh Tomi namun dia bisa menjadi 'pelatuk' bagi konflik yang membentuk inti cerita. Sedangkan Tomi sendiri, perilaku bias, trolling, dan sok tahu nya menjadi sentral dalam konflik cerita ini dan membuat cerita menjadi sangat lucu dan amusing.

Yang kedua dari segi konflik. Konflik antara Asep yang ingin membuat sebuah cerita yang dalam, inspiratif, dan galau dengan Tomi yang secara eksentrik punya pendapatnya sendiri soal cerita yang bagus sangat lucu dan bagus.

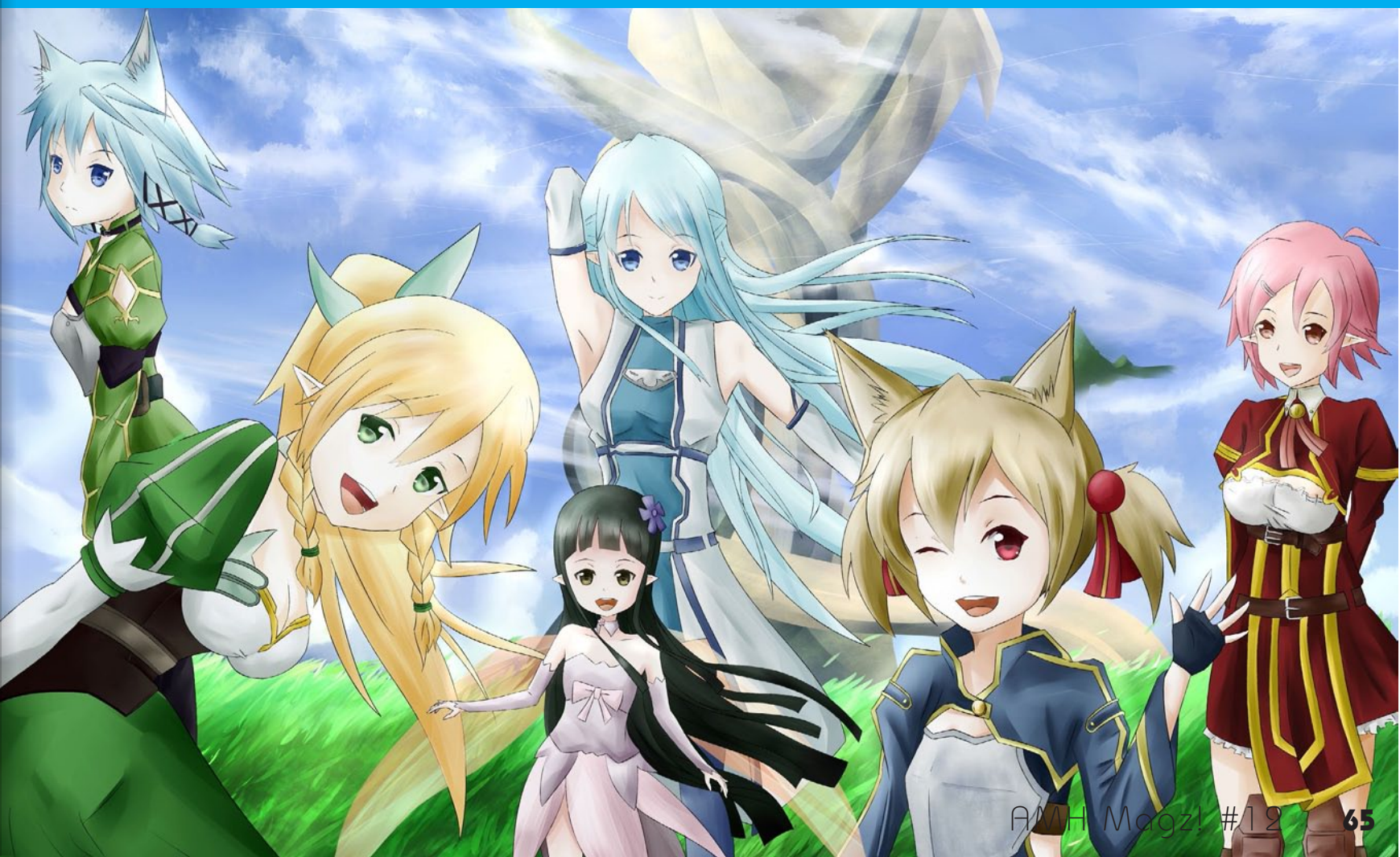
Kita bisa melihat bagaimana perubahan cerita saat ditulis oleh Asep dan saat Tomi mengambil alih. Saya bahkan bisa mencium bau-bau sifat hipster dalam diri Tomi, selain adanya satir halus yang ingin disampaikan pengarang.

The Good

Sebenarnya keburukan karya ini tidak banyak. Mungkin strukturnya (dalam bentuk online di threadnya) bisa membingungkan pembaca yang kurang teliti. Kemudian bentuk metafiction alias fiksi yang secara sadar membahas mengenai fiksi itu sendiri dan formatnya yang berbentuk cerita di dalam cerita juga tidak selamanya bisa disukai semua orang.

Secara keseluruhan, saya pribadi berpendapat bahwa Aku Diburu Tuhan memang pantas disebut salah satu karya terbaik yang dibuat di Fanstuff saat ini, meski harus diingat pula kalau semuanya tergantung selera.

Theme : 5/5
Story : 4/5
Characterization : 5/5
Writing style : 4/5
Originality : 5/5

ARTWORK BY LALA4JACH
HTTP://LALA-YONJIA.DEVIANTART.COM

SINGLES BEST 2002-2012 MEMORIES

ROUND TABLE feat. Nino

Memperingati satu dekade kiprah mereka dalam dunia musik, trio musik elektronik **ROUND TABLE** merilis kompilasi single pilihan yang menjadi theme song berbagai seri anime.

ROUND TABLE berawal dari duet gitaris **Kitagawa Katsutoshi** dan pemain keyboard **Itou Rieko** yang juga menjadi vokalis. Sejak tahun 2002, **Nino** bergabung dengan ROUND TABLE sebagai vokalis, menjadikan nama grup berubah dengan tambahan "**featuring Nino**" di belakangnya.

Single apa saja yang ada di album ini? Selain single-single lama, ROUND TABLE juga memasukkan dua materi baru. Untuk sekarang kita bicarakan dulu single-single terkenal mereka. Siapa yang tak lupa dengan lagu **Let Me Be With You** dari anime **Chobits**? Lagu ini menggambarkan warna musik mereka yang poppish dan swinging, juga menunjukkan sisi tenang dari musik Shibuya-kei.

Selain Let Me Be WIth You, track-track upbeat juga bisa kalian dengarkan pada **New World**, **Sunny Side Hill**, **Groovin' Magic**, **Puzzle**, **Nagareboshi**, dan **Oh Yeah!! -New Year's Mix-**.

Bagi penyuka musik-musik penenang hati yang jadi senjata utama anime-anime Iyashi-kei, kalian bisa mulai mendengarkan **Natsumachi** dari seri anime **ARIA**. Dari seri anime yang sama dan anime **Webtama 3** juga ada **Symphony** dan **Koi wo Shiteru** yang lebih bernuansa urban. Lalu **Himawari** memulai dengan mellow dan tenang, memberi perasaan soothing pada hati.

Dan akhirnya kita sampai pada dua lagu terbaru ROUND TABLE untuk OVA **One Off**. **Yakusoku no Basho** memulai dengan irama upbeat khas mereka. Album ditutup dengan lagu pamungkas **Memories** yang mengalun lembut berkat permainan keyboard sederhana yang entah kenapa puncya charm-nya sendiri. Ketika saya mendengarkan lagu ini di episode terakhir One Off, saya bisa merasakan rasa haru biru Haruno ketika harus berpisah dengan Cynthia.

10 tahun kehadiran ROUND TABLE dalam scene anisong memperlihatkan kekompakan dan dedikasi tinggi setiap membernya dalam menciptakan musik tema untuk anime yang menenangkan hati. Semoga mereka masih terus solid untuk satu dekade selanjutnya dan terus berkarya.

Series: ARIA, .hack//, Chobits, Mujin Wakusei Survive, Top wo Nerae!, NHK ni Yokoso!, CLAMP IN WONDERLAND, Webtama, Yozakura Quartet, Tamayura ~hitotose~, One Off
Artist: ROUND TABLE
Vocal: Nino
Album: SINGLES BEST 2002-2012 MEMORIES
Genre: J-Pop, Electronica, Shibuya-kei
Label: Flying Dog
Play time: 64 minutes

SV01 SeeU's Compilation Album

Setelah menunggu sekian lama, akhirnya muncul juga album pertama **SeeU**! Album ini berisi lagu-lagu pemenang **SeeU UGC Contest** pertama dan diberi label volume 1. Apa artinya akan ada volume 2? Bisa jadi.

Bisa kita lihat ada beberapa produser yang namanya sudah cukup tenar baik di Korea dan diluar negeri gingseng tersebut. Ada **GaGain**, **Dr. Yun**, **Kimpaksa**, **Sangnoksu**, dan lainnya.

Satu lagu sudah dibahas sebelumnya di rubrik ini. **Alone** dari Kimpaksa dan **45°** mengajak kita untuk menggalau dengan lengkingan suara SeeU yang dramatis.

Lalu ada **Arirang** dari GaGain. Arirang adalah sebuah lagu rakyat tradisional Korea yang sedikit gloomy, namun GaGain menampilkan sisi yang berbeda dari lagu ini dengan tambahan musik berirama techno dance.

Burn dari Dr. Yun juga menampilkan lagu berirama pop RnB terinspirasi grup Casker yang sama-sama galau. I don't know why Koreans are obsessed with such a theme. Still, it's a nice song.

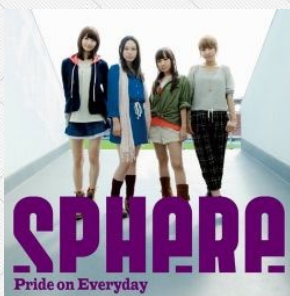
Beruntung mood mulai mencair berkat lagu pop bergaya ala peppertones. seibin dengan **Connection** berusaha menstimulasi para pendengar lewat harmonisasi permainan gitar, drum, dan keyboard yang melodis. SeeU juga bernyanyi dengan imut disini.

Dilanjutkan dengan **See U Tomorrow** dari **Tan N Sonny**, suara manis SeeU berpadu dengan permainan gitar akustik Tan N Sonny.

Simfoni musik klasik disajikan **Indigo Aria** bersama Sangnoksu dalam **When Apricot Flowers Bloom**. Kita bisa mendengarkan suara SeeU yang powerful. Terakhir ada lagu **Individual Battle** dari **Cholong-agwi**. Irama punknya sangat cocok untuk jadi track penutup album ini.

Anyway, this is a good album. I couldn't ask for more for now. Mari kita tunggu album volume 2 nya jika memang akan dibuat.

Saat tulisan ini dibuat, SeeU tengah gencar melakukan duet dan promo bersama idol group **GLAM**. SeeU juga bersiap melakukan konser pertamanya 30 Desember di Dongne Festa.

Series: Vocaloid
Artist: GaGain, Dr. Yun, seibin, Tan N Sonny, Kimpaksa, 45°, Indigo Aria, Sangnoksu, Cholong-agwi
Vocal: SeeU
Album: SV01 SeeU's Compilation Album
Genre: K-Pop
Label: Big Hit Entertainment
Play time: 78 minutes

Series: Bakuman.
Artist: sphere
Album: Pride on Everyday
Genre: J-Pop
Label: Lantis
Play time: 19 minutes
PV: http://youtu.be/z0_0Q-FT0Bs

Akhirnya **Sphere** telah mencapai era keempatnya. Grup yang digawangi empat seiyuu kawakan ini kembali merilis single (yang juga dipakai sebagai ending anime **Bakuman** season 3) di musim gugur ini.

Single utamanya, **"Pride on Everyday"** sepertinya ingin membawa kita ke suasana yang lebih semangat, yang bisa dibilang sesuai untuk mengisi anime yang memakai lagunya ini. Sepertinya mereka ingin merubah suasana dari single-single sebelumnya,menjadi agak lebih keras, dengan banyak permainan synthesizer dan gitar elektrik di lagu ini.

Sebagai B-Sidenya, kita diberikan lagu berjudul **"Watashi♪NOTE to#Pencil"**. Terlihat dari judulnya, lagu ini dapat dikatakan cukup "imut", dan aransemennya terasa seperti lagu-lagu dari idol groupdari H!P.

Yang sedikit disayangkan adalah kurangnya solo section dari keempat personel di kedua lagu ini, selebihnya sudah cukup bagus.

Sphere yang terdiri dari **Toyosaki Aki**, **Takagaki Ayahi**, **Tomatsu Haruka**, dan **Kotobuki Minamo** ini tampil memenuhi ekspektasi fansnya di single Pride on Everyday ini. **(asp-boi)**

Eyyup, it's **Jin** again! Singlenya kali ini adalah lagu-lagu diluar **Kagerou Project**. Meskipun begitu, kalian bisa merasakan sesuatu yang spesial disini.

Fokus utama pada single ini adalah penggunaan instrumen fisik yang cukup beragam seperti gitar, bass, dan drum. Mungkin kalian sudah tahu kemana arah genre musik yang disajikan Jin pada single ini.

Yap, it's rock. Namun pada track **World Calling**, bisa kita dengarkan irama-irama poppish. Elemen elektronik tak lupa ditambahkan Jin meski tidak dominan, seperti string pada reff.

World Calling terdengar seperti **Nihonbashi Koukashita R Keikaku** yang lebih masuk akal. Yah, lihat saja animasi PVnya.

Dan track kedua yang menjadi kejutan adalah ***LIVEDRIVE***! Jin langsung berganti haluan ke arah rock kencang. Riff gitar bersahut-sahutan, diiringi tabuna drum yang enerjik membuat suasana menjadi lebih meriah.

FYI, LIVEDRIVE dipilih sebagai theme song untuk tim balap **SARD Racing X IA Project**. PV dari lagu ini adalah kombinasi antara stock footage siaran Super GT dan penampilan live Jin serta **IA** dalam bentuk model MMD. **(mca_trane)**

Series: Vocaloid
Artist: Jin (Shizen no Teki-P) Vocal: IA
Album: World Calling/LIVEDRIVE
Genre: J-Pop, J-Rock
Label: 1stPLACE, Sony Music Direct
Play time: 14 minutes
PV: http://youtu.be/ZhCTZQ37kj8 | PKreXG-bGQE

Series: Higashi no Eden
Artist: Oasis
Album: Falling Down
Genre: Rock
Label: Big Brother, Sony Music
Play time: 40 minutes
PV: http://youtu.be/iPcq0SBe6N4

Falling Down

Total 40 menit untuk sebuah single? Ini sama saja seperti sebuah album! Tapi tunggu dulu, karena ada alasan khusus kenapa single **Oasis** untuk anime **Higashi no Eden** ini terdengar cukup "monster".

Falling Down adalah salah satu lagu Oasis yang nantinya disertakan dalam album **Dig Out Your Soul**. Di single yang rilis khusus di Jepang ini, terdapat dua single dan tiga lagu remix.

Falling Down ditulis dan dinyanyikan sendiri oleh **Noel Gallagher**. Lagu rock slow ini terdengar sentimentil dan cukup gelap.

Those Swollen Hand Blues, seperti namanya, menyajikan irama blues dengan permainan gitar Gallagher yang apik.

Masuk ke track remix, ada Falling Down versi **A Monstrous Psychedelic Bubble** dengan durasi 22 menit penuh dengan tata musik yang epik!

Kembali ke dunia nyata...ada juga remix dari **The Gibb** yang menjadikan Falling Down lebih upbeat dengan penekanan di irama drum. Terakhir ada remix juga dari grup EDM **The Prodigy** yang merubah aransemen Gallagher menjadi sesuai dengan gaya musik mereka. **(mca_trane)**

Natal sudah didepan mata, namun **9nine** sudah menyiapkan single natal mereka untuk anime **Tonari no Kaibutsu-kun** yang tayang di penghujung musim gugur!

White Wishes menyajikan musik pop bertema natal yang tipikal namun manis. Kalian bisa mendengar banyak gemerincing bel diiringi oleh vokal dari para anggota 9nine yang manis

Kemudian ada **Romantic moon**. Lagu ini tidak bertema natal layaknya White Wishes. Ada banyak efek synth disini yang berpadu cocok dengan harmonisasi vokal.

Menurut saya track paling bagus dari single ini adalah **TicTac☆2NITE** yang diremix **tofubeats**. Track ini merupakan penggabungan lagu pop idol standar dengan musik electronic house yang agak lambat dan sedikit kurang menghentak. But I enjoyed every second of it.

Jangan lupa juga bahwa ada dua track instrumental bagi yang suka karaoke. **(mca_trane)**

Series: Tonari no Kaibutsu-kun
Artist: 9nine
Album: White WIshes
Genre: J-Pop
Label: SME Records
Play time: 24 minutes
PV: http://youtu.be/bF1OBu8wFUw

White Wishes

Kalian sudah menyaksikan Girls und Panzer. Tidakkah kalian tertarik untuk lebih jauh mengenal tank-tank yang muncul disini? Kenapa tidak menggunakan tank-tank modern? Bagaimana dengan peraturan dari pertandingan Sensha-do?

PERATURAN

BAB 1-2: Format Kompetisi

1. Ada dua jenis format kompetisi yang ditetapkan oleh Liga Sensha-do Jepang, yaitu pertandingan Eliminasi dan Flag.
2. Pada pertandingan eliminasi, tujuan setiap tim adalah untuk melumpuhkan seluruh tank lawan.
3. Pada pertandingan flag, tujuan setiap tim adalah untuk melumpuhkan tank yang membawa bendera (ditentukan sebelumnya).

BAB 2-2: Batas Jumlah Peserta

1. Setiap tim tidak diperbolehkan mendaftarkan peserta melebihi batas yang ditetapkan.
2. Akan tetapi, setiap tim boleh mendaftarkan peserta dibawah batas yang ditetapkan.

BAB 2-3: Area Pertandingan

1. Batas-batas area pertandingan ditentukan oleh Liga Sensha-do Jepang.
2. Area pertandingan akan ditutup 72 jam sebelum pertandingan dimulai. Setiap peserta berhak mendapatkan peta dan rincian area pertandingan.
3. Jika ada keberatan terhadap pemilihan medan, setiap tim berhak menyampaikan komplain 24 jam setelah pengumuman lokasi pertandingan. Liga akan membuat pertimbangan.

BAB 3-1: Regulasi Tank

1. Tank yang diperbolehkan mengikuti pertandingan sensha-do adalah:
   - Tank yang diproduksi sebelum tanggal 14 Agustus 1945.
   - Tank yang berada dalam tahap purwarupa sebelum tanggal 14 Agustus 1945.
   - Tank yang direncanakan untuk diproduksi menggunakan material yang ditemukan sebelum tanggal 14 Agustus 1945.
2. Tank yang memenuhi kondisi pada ayat 1 harus dicek apakah produksinya menggunakan material yang ditemukan sebelum tanggal yang sudah ditentukan.

3. Untuk tank yang tidak melewati tahap purwarupa sebelum tanggal yang sudah ditentukan, Liga Sensha-do Jepang akan menentukan keikutsertaannya melalui studi kasus.
4. Bila terdapat kesulitan dalam penyediaan suku cadang, Liga Sensha-do Jepang dapat memutuskan batasan modifikasi yang boleh dilakukan.

BAB 3-2: Peralatan Tambahan

1. Seluruh tank yang berpartisipasi wajib menggunakan perangkat penjurian yang sudah disediakan oleh Liga Sensha-do Jepang.
2. Seluruh tank yang berpartisipasi wajib melapisi kompartemen kru tank dengan material yang disetujui Liga Sensha-do Jepang sebagai piranti keamanan tambahan.

BAB 3-3: Amunisi

1. Seluruh tim wajib menggunakan peluru yang sesuai dengan standar Liga Sensha-do Jepang.
2. Menggunakan hulu ledak yang diproduksi sendiri tidak diperbolehkan.

BAB 4-2: Kondisi Kemenangan

- Pertandingan eliminasi
    - Tim dinyatakan menang jika seluruh tank lawan dilumpuhkan.
- Pertandingan flag
    - Tim dinyatakan menang jika tank lawan yang memegang bendera dilumpuhkan.

BAB 4-4: Kondisi Kekalahan

1. Tim dinyatakan kalah jika:
    - Perangkat penjurian menyatakan bahwa tank telah dilumpuhkan.
    - Seluruh kru tank meninggalkan tank .
    - Wasit menyatakan pertandingan tak dapat lagi diteruskan.
    - Wasit menemukan adanya pelanggaran peraturan.

BAB 4-6: Tank yang Dilumpuhkan

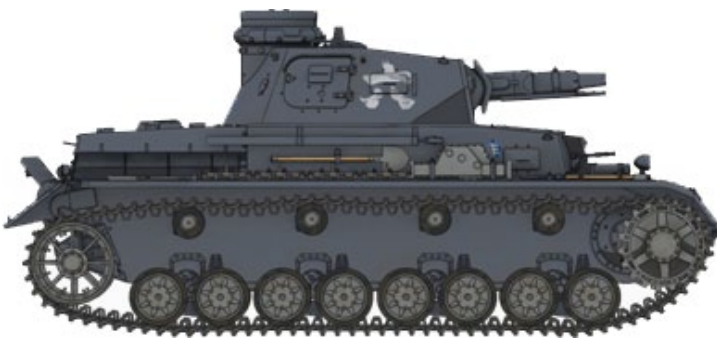
1. Sebuah tank tidak diperbolehkan untuk melanjutkan pertandingan jika tank tersebut tidak dapat dioperasikan lagi.
2. Kru tank yang dilumpuhkan harus menunggu perintah dari wasit, dan memenuhinya dengan segera.

BAB 5: Larangan

- Menggunakan suku cadang atau peralatan yang tidak memenuhi standar Liga Sensha-do Jepang.
- Meninggalkan area pertandingan.
- Menembak ke arah manusia.
- Menyerang tank yang sudah dilumpuhkan.
- Perbuatan tidak menyenangkan terhadap peserta dan wasit.
- Perbuatan yang dianggap "mengalah dengan sengaja".

Konsekuensi pelanggaran diatas adalah diskualifikasi.

BAB 6: Kompensasi Kerugian

Segala bentuk kerugian materil berupa rekonstruksi bangunan dan lingkungan dalam lingkup area pertandingan, menjadi tanggung jawab Liga Sensha-do Jepang dan akan diberikan kompensasi sesuai dengan nilai yang berlaku.

PANZERKAMPFWAGEN IV Ausf. D/F2
Manufacturer: Nazi Germany
Operator: Anko Team

Medium tank produksi Jerman yang digunakan secara ekstensif di Perang Dunia II. Tank ini awalnya didesain sebagai infantry-support tank yang bertugas untuk menghancurkan pertahanan musuh seperti pillbox ataupun sarang senapan mesin,sementara tugas melawan tank lain, diserahkan kepada Panzer III.

Setelah kehadiran tank T-34 dan KV-1 milik Uni Soviet yang tak terduga di medan perang., bisa dikatakan, tidak ada serangan tank Jerman yang mampu menembus armor kedua tank baru milik Uni Soviet tersebut, kecuali dalam jarak yang sangat dekat. Karena hal tersebut, dimulailah serangkaian proses upgrade pada beberapa kendaraan tempur Jerman. Perubahan terbesar dalam desain Panzer IV pun terjadi pada tahun 1941, dimana Panzer IV dipersenjatai dengan meriam laras panjang 75mm, KwK40 L/43 di seri Ausf. F2-nya. Lewat perubahan inilah, Panzer IV pun mengambil tempat Panzer III sebagai tank tempur utama milik Jerman.

Tahan banting, dan terpercaya, Panzer IV pun dioperasikan hampir di seluruh medan perang yang melibatkan Jerman sepanjang Perang Dunia II berlangsung.

Di anime Girls und Panzer, Miho dan kawan – kawannya pertama menggunakan Panzer IV seri Ausf. D. Setelah menemukan meriam laras panjang KwK40 L/43 yang digunakan sebagai tiang jemuran, mereka pun menggunakan meriam tersebut untuk melakukan upgrade pada Panzer IV mereka menjadi seri Ausf. F2.

STURMGESCHÜTZ III Ausf. F
Manufacturer: Nazi Germany
Operator: Kaba-san Team

StuG III adalah assault gun buatan Jerman yang dibangun yang menggunakan chassis Panzer III sebagai basisnya. StuG III pertama diproduksi pada bulan Januari tahun 1940 dan berhasil memberikan performa yang luar biasa di lini depan Jerman. Desainnya yang memudahkan kamuflase membuatnya menjadi target yang sulit untuk dihancurkan.

Awalnya StuG III dipakai sebagai infantry support vehicle, namun setelah proses upgunning dengan meriam 7.5 cm StuK 40 L/43 di versi Ausf. F pada tahun 1942, StuG akhirnya lebih condong digunakan sebagai tank destroyer, sehingga memungkinkannya untuk bertarung melawan tank Uni Soviet dalam jarak tempur normal.

Karena efektivitasnya dalam pertempuran, serta proses pembuatannya yang terhitung cepat dan murah, StuG III tetap diandalkan oleh angkatan bersenjata Jerman hingga akhir Perang Dunia II.

PANZERKAMPFWAGEN 38(t)
Manufacturer: Czechoslovakia
Operator: Kame-san Team

Light tank produksi Cekoslowakia yang akhirnya menjadi bagian dari Wehrmacht, angkatan bersenjata Jerman setelah Cekoslowakia dianeksasi oleh Jerman sesaat sebelum Perang Dunia II dimulai. Tank ini memegang peranan penting dalam perang bagi angkatan bersenjata Jerman saat invasi ke Polandia dan Pertempuran Prancis. Mobilitasnya yang tahan banting memberikan kelebihan tersendiri untuk Panzer 38(t) ketika dibandingkan dengan tank lain pada saat itu.

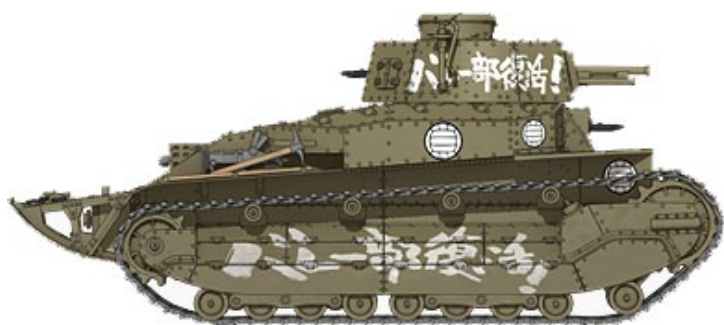
Namun seiring berjalannya perang, tank ini akhirnya kalah tempur dengan tank produksi Uni Soviet yang lebih modern. Karena hal ini, Panzer 38(t) pun ditarik mundur dari lini depan peperangan. Meski begitu, chassis dari tank ini tetap dipakai sebagai basis untuk Tank Destroyer macam Hetzer dan Marder III.

Huruf t dalam nama tank ini berarti tschechisch, yang berati Ceko. Tank ini memiliki kode produksi LT vz 38 sebelum akhirnya diganti menjadi Panzer 38(t).

TYPE 89 Chi-Ro
Manufacturer: Japan
Operator: Ahiru-san Team

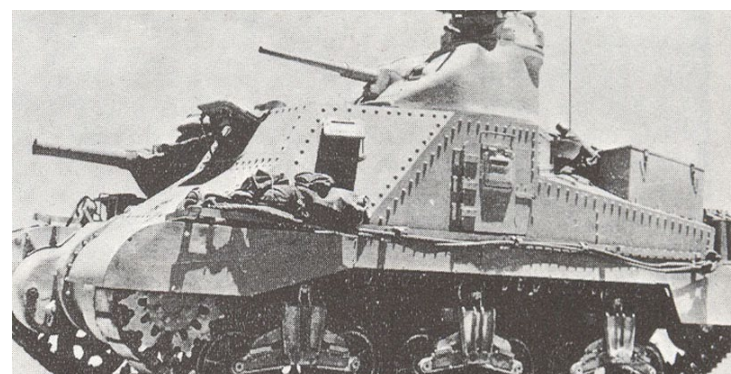
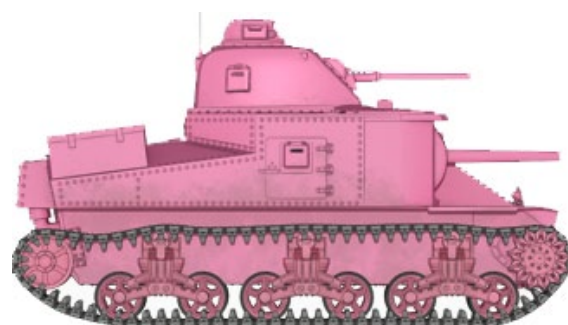
Medium tank buatan Jepang yang diproduksi sejak tahun 1931. Tank ini merupakan tank pertama Jepang yang diproduksi secara massal setelah proses militarisasi yang terjadi di negara tersebut. Sebelumnya angkatan bersenjata kekaisaran bergantung pada tank yang diimpor dari luar negeri.

Didesain sebagai tank support untuk infantri, Type 89 Chi-Ro memperlihatkan performa yang gemilang saat awal ekspansi Jepang di Pasifik, terutama saat invasi ke China. Suspensinya yang kuat serta meriam utama 57 mm-nya yang dapat dengan mudah merontokkan gardu pertahanan musuh sukses ancaman bagi pasukan China yang juga kekurangan senjata yang memadai.

Sayangnya, tank ini akhirnya dianggap ketinggalan zaman saat pertempuran Khalkin Gol di Mongolia antara Jepang dan Uni Soviet beberapa bulan sebelum Perang Dunia II meletus. Setelah dipukul mundur oleh angkatan bersenjata Uni Soviet, Type 89 Chi-Ro perlahan mulai ditinggalkan dan digantikan perannya oleh Type 97 Chi-Ha yang lebih modern.

M3 LEE
Manufacturer: USA
Operator: Usagi-san Team

Medium tank produksi Amerika Serikat namanya diambil dari Robert E. Lee, tokoh militer terkenal saat masa Perang Saudara Amerika Serikat. M3 Lee dianggap menjadi solusi sementara untuk Amerika Serikat yang membutuhkan kendaraan tempur yang lebih modern serta memenuhi permintaan Inggris yang membutuhkan 3.650 tank untuk menghadapi Jerman dalam perang yang semakin memanas. Tank ini didesain pada tahun 1940, dan mulai diproduksi setahun kemudian.

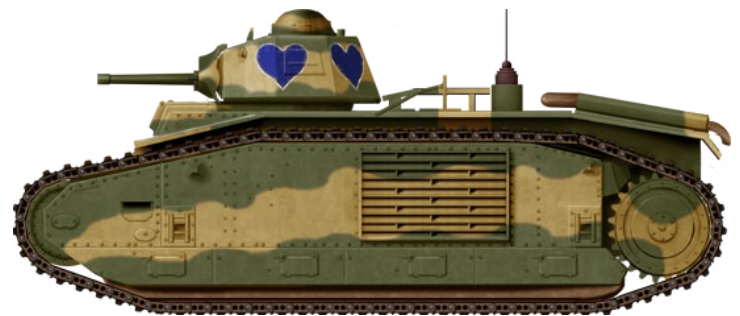
Tank ini diapresiasi dengan baik oleh Blok Sekutu di awal pengoperasiannya. Armor-nya yang cukup kuat serta meriam utama 75 mm-nya membuatnya menjadi tank yang patut diperhitungkan saat itu. Namun, seiring berjalannya waktu, tank ini mulai memperlihatkan kelemahan fatal dari desainnya. Ukuran tank yang besar dan tinggi, ditambah mobilitasnya yang lamban membuatnya menjadi target empuk tank Jerman.

Karena performanya yang semaki mengecewakan, setelah M4 Sherman mulai diproduksi secara massal oleh Amerika Serikat, M3 Lee pun langsung ditarik dari medan perang.

CHAR B1 bis
Manufacturer: France
Operator: Kamo-san Team

Satu – satunya heavy tank milik Ooarai yang sedang beroperasi. Tank produksi Prancis ini didesain pada periode interwar (jeda waktu antara Perang Dunia I dan Perang Dunia II) untuk menerobos lini pertahanan musuh dengan armor yang kuat untuk melindunginya dari serangan musuh setelah berkaca dari pengalaman akan pertempuran yang statis di saat Perang Dunia I.

Untuk memberikannya kapabilitas untuk bertarung dengan tank lain, tank ini mengalami proses upgrade menjadi seri "bis" u. Selain dilengkapi dengan meriam anti-tank 47 mm SA 35, ketebalan armor pun ditambah menjadi 60 mm.

Di masanya, tank ini adalah salah satu tank yang paling kuat dan tahan banting. Char B1 bis bertarung secara efektif dan baik saat Pertempuran Prancis melawan kendaraan tempur milik Jerman. Meski begitu, kelebihan kualitatif dari tank ini saja tidak cukup untuk memukul mundur pasukan Jerman. Berbagai blunder fatal dari strategi perang Prancis pun akhirnya menyia – nyiakan potensi dan kapabilitas tempur tank ini. Singkat kata, Prancis pun kalah dan diduduki oleh Jerman. Banyak Char B1 bis akhirnya dirampas dan dipakai oleh angkatan bersenjata Jerman sebagai flamethrower atau artileri.

Di akhir perang, Char B1 dirampas kembali oleh Pasukan Kemerdekaan Prancis, dan digunakan secara ekstensif pada saat Pengepungan La Rochelle di tahun 1944.

GIRLS und PANZER

Salah satu anime yang tidak terduga untuk season Fall 2012. Bukan sekedar cute girls doing cute things with tank. Namun banyak turnamen tank dengan pertempuran yang menakjubkan. Kota Ooarai menjadi tempat referensi berlangsungnya pertempuran perdana tim sekolah Ooarai melawan St. Gloriana. Pertempuran di dalam kota ini berlangsung seru dan memperilhatkan beberapa bagian kota Ooarai.

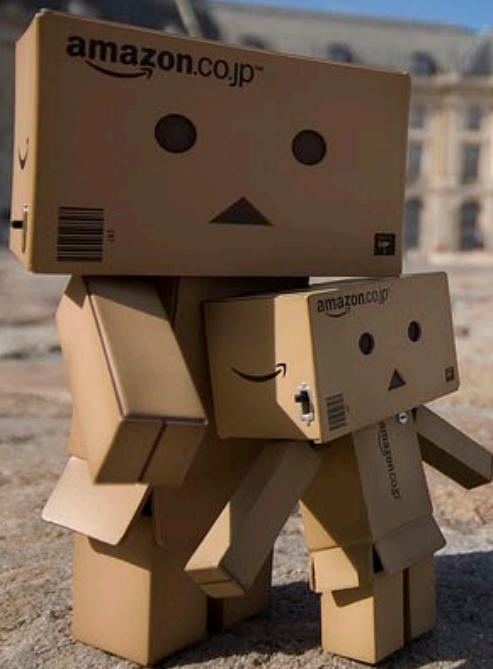
本楼
福 本 楼
大あらい交通㈲
湊第一交通有限会社
肴 屋 本 店
肴 屋 本 店
肴 屋 本 店
肴 屋 本 店
宿と
お食事
魚剣

Creepy Woody

Pada tahun 2010 perusahaan mainan Kaiyodo yang membuat revoltech figure memperlebar variasi produknya. Mereka mulai membuat revoltech berdasarkan karakter dari film Jepang dan Amerika. Salah satu yang iconic adalah Sheriff Woody dari Toy Story.

Woody memiliki beberapa faceplate yang bisa dipilih untuk mengganti ekspresinya. Salah satu yang membuat figure ini menjadi terkenal karena ada faceplate dengan ekspresi tersenyum sinis. Namun bila ditaruh dengan setting yang tepat, ekpresi figure Woody ini bisa menunjukkan seperti troll face dan raep face.

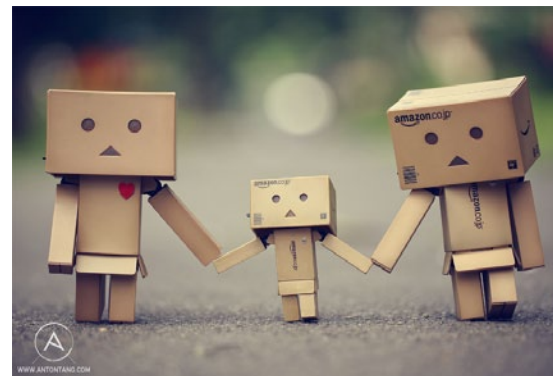
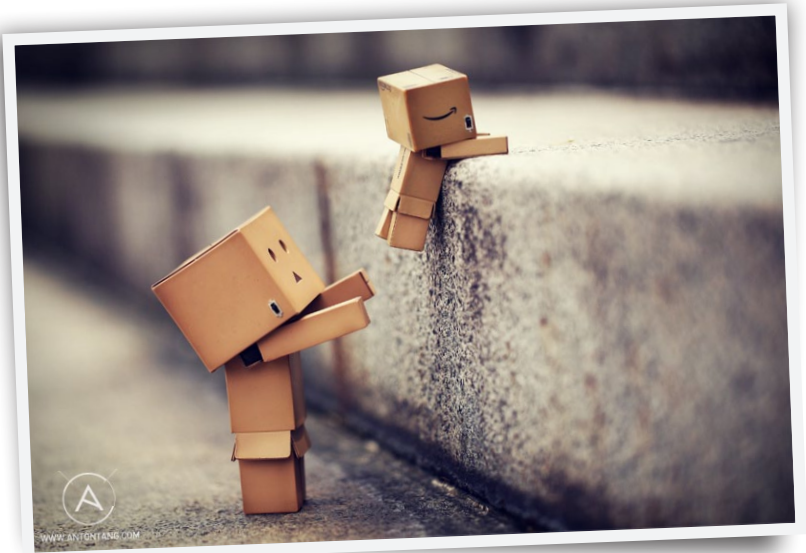
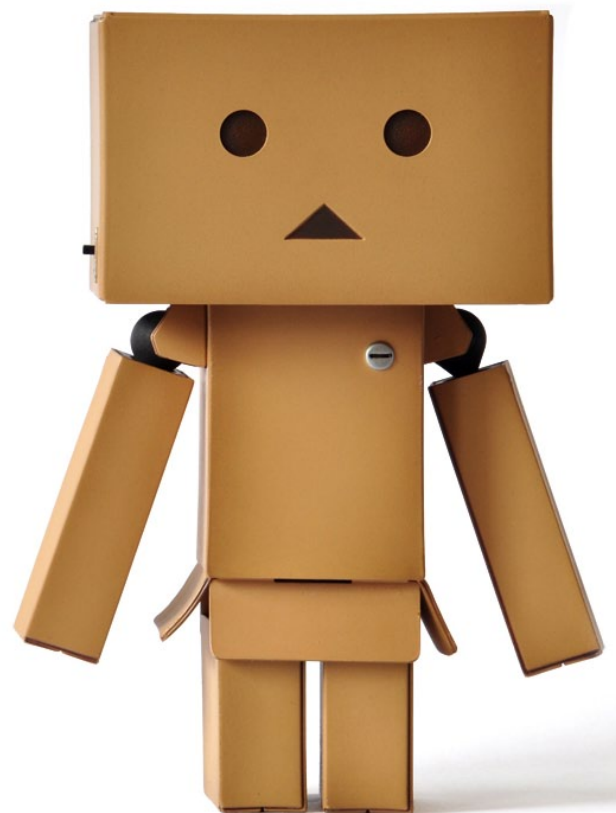
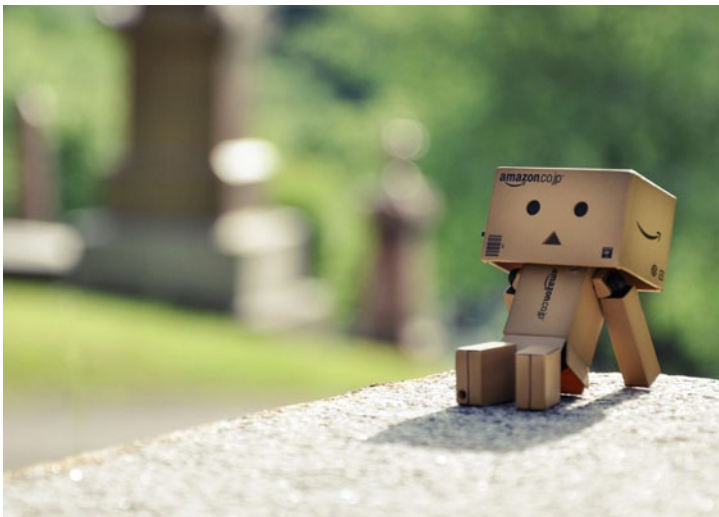
Pada awal perilisan, mulai banyak foto Woody muncul di /toy/ dan Futaba yang melakukan aksi pelecehan seksual terhadap figure lainnya. Wajah Woody yang dirilis oleh Kaiyodo ini memang sangat cocok untuk disetting melakukan tindakan pelecehan seksual. Dengan memasukkan keyword Creepy Woody di Google image search, bersiaplah melihat foto yang lucu hingga yang menjijikkan.

Meski sudah mendapat reputasi yang kurang baik akibat eksresi faceplate yang disediakan, figure Woody tetap dibuat dan masih dijual hingga saat ini. Di toko online, figure Woody produksi Kaiyodo dijual seharga US$ 70.

Danbo

Danbo adalah robot kotak kardus yang kali pertama muncul di manga Yotsuba&! pada tahun 2007.

Danbo kali pertama muncul di chapter 28 manga Yotsuba&! Pada chapter tersebut dikisahkan Yotsuba melihat temannya, Miura yang sedang menggunakan kostum robot untuk tugas proyek ilmiahnya. Yotsuba lalu menanyakan nama robot itu, karena tak ingin merusak mimpi seorang anak kecil, Miura tetap berpura-pura menjadi robot dan menjawab namanya adalah Danbo.

Semenjak dibuat figurine-nya oleh perusahaan mainan Kaiyodo, Danbo menjadi salah satu figurine yang terkenal di dunia.

Hingga kini tersedia 4 model Danbo dan 2 variasi ukuran. Normal dengan tinggi 13 cm dan mini dengan tinggi 8 cm. Di toko online dijual mulai dari US$ 30.

KKUEM

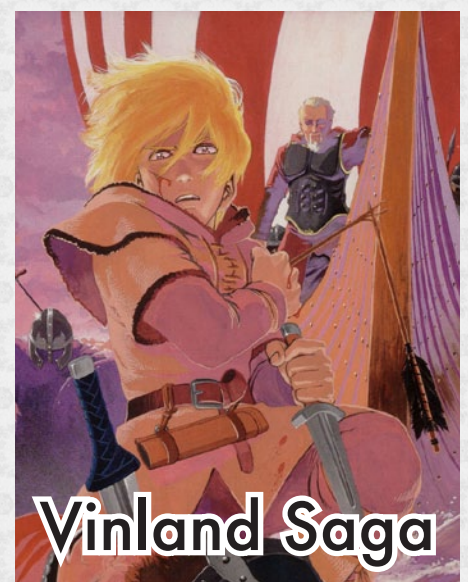
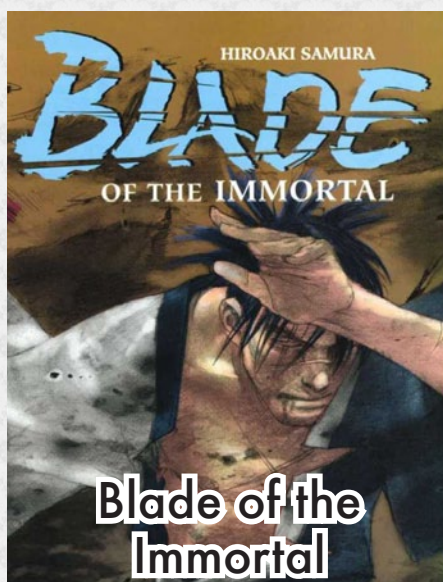
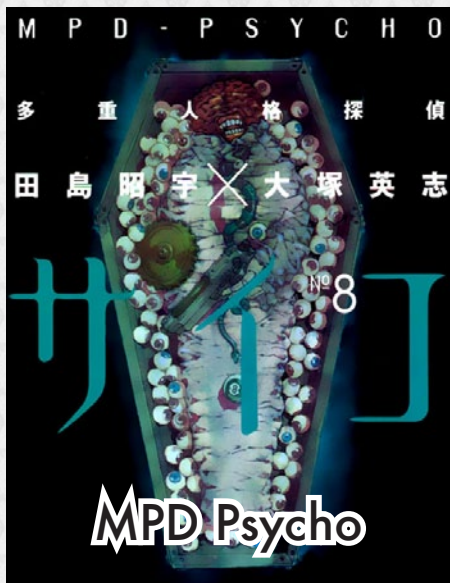
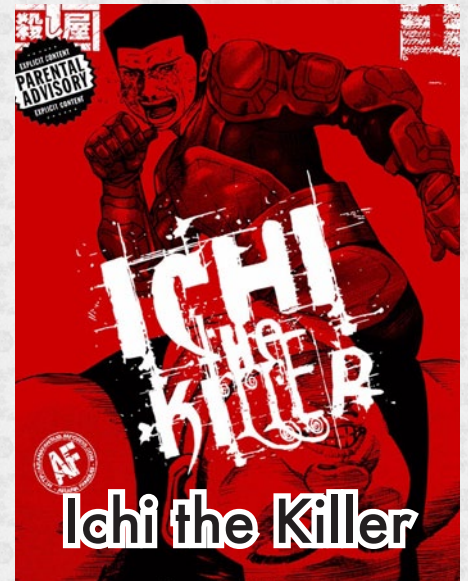
Doujin illustrator ini adalah pencipta artwork Vocaloid SeeU yang kita kenal sekarang. Illustrator cewek yang senang cosplay ini punya portfolio yang cukup mengesankan. Diantaranya artwork resmi Mikunopolis in Los Angeles yang disponsori Toyota, serta sempat bergabung dalam tim visual artist Pentavision dan menciptakan artwork serta video animasi untuk beberapa lagu. Diantaranya adalah "The Clear Blue Sky" dari Tsukasa (Sound Online), Ruby Tuesday dengan "Here in the Moment", dan "You & Me" dari NieN. Ada bentuk bintang pada mata? Bisa dipastikan itu gambaran KKUEM.

Sedikit trivia, KKUEM juga mengakui genderbend SeeU ciptaan fans dengan menciptakan artwork versinya sendiri.

Pixiv ID

http://www.pixiv.net/member.php?id=45438

3 x 3 Rekomendasi

Bloodbath

12-12-2012

21-12-2012

YOU'RE GONNA CARRY THAT WEIGHT.